AJÁNDÉK TELJES AKCIÓJÁTÉK

GUN WARRIOR

EXKLUZÍV VIDEO!

A LEGÚJABB **PC és XB** HONOSÍTÁSOK!

132 OLDAL

DUPLA DVD

GAME MASTER

COMPUTER & VIDEOGAME MAGAZIN
2006/01 - 1596 Ft

13 TESZT és VÉGIGJÁTSZÁS

Marc Ecko's Getting Up
Condemned: Criminal Origins
Gauntlet: Seven Sorrows
24: The Game
25 to Life
Black
Torino 2006
Fifa Street 2
Fight Night Round 3
Toca Race Driver 3
Lord of the Rings: BFME II
Resident E.: Deadly Silence
Worms: Open Warfare

DRIVER
PARALLEL LINES

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

review command

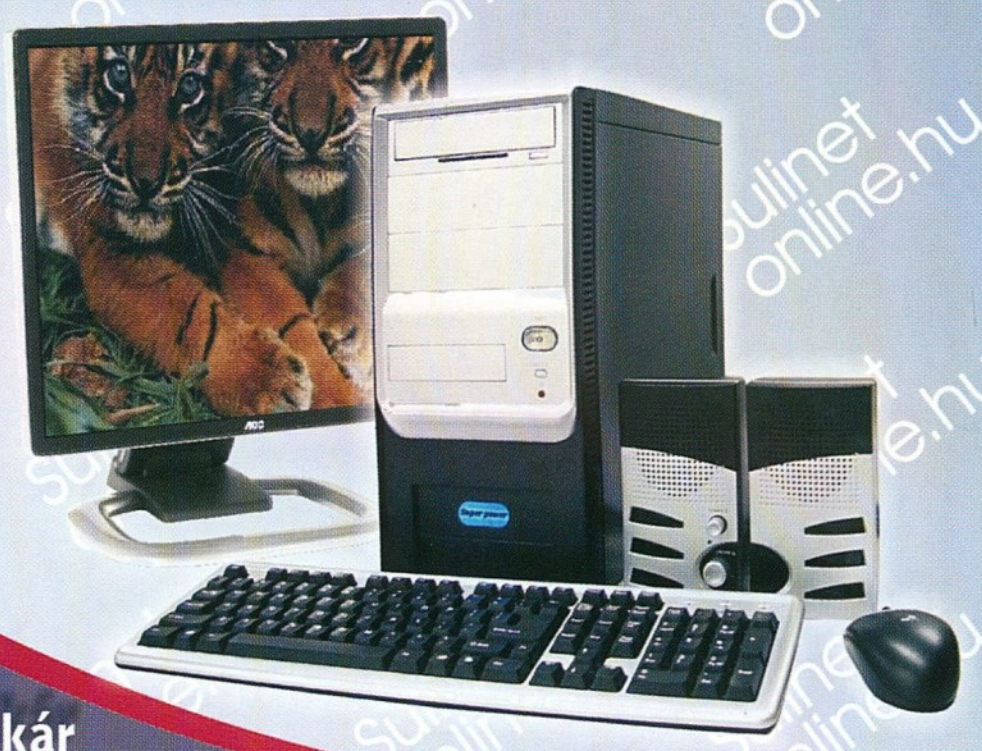
The Godfather, Project Gotham Racing 3, Amped 3,
Perfect Dark Zero, Kameo: Elements of Power

9 771787 672902 06001

Sulinet online.hu

www.Sulinetonline.hu

Számítógépek, notebookok széles választéka megvásárolható partnereinknél.



A Sulinet Expressz program keretén belül akár 60.000 Ft-ot is visszaigényelhet adójából!

Case-Cédrus-Flaxcom-Profi-Sved konzorcium

Sulinet expressz

Chili DVR-9200HX DVD felvevő

MPEG4 VIDEO

Beépített 250 GB-os merevlemezzel

- Felvételi lehetőség egy gombnyomásra
- Felvétel merevlemezre és DVD+R/RW lemezre
- 6 különböző felvételi minőség
- Time Shift funkció
- Akár 300 órás felvételi idő a merevlemezre és 6 óra felvétel DVD lemezre
- MPEG4 kompatibilitás
- Támogatja a zene- és képfájlok lejátszását
- USB csatlakozó
- 5.1 digitális kimenet
- Magyar nyelvű OSD menü

UMAX Chili

FORGALMAZZA: CASE HUNGARY KFT.
TEL.: 1/450-2930
WWW.CASE.HU

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

Konzol Stúdió

www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Szerviz: 06-1-218-1925
Mobil: 06-20-9-888-337

Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13

GAME MASTER No.01

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN - I. ÉVFOLYAM MÁRCIUS- 2006/01

INTRO

Sziasztok!

Az ősz és a tél a búcsúzás ideje volt, a tavasz a megújulásé. Ennek jegyében formáját, külalakját tekintve teljesen új, tartalmát tekintve alaposan átgondolt, megreformált újságot vehettek most kézbe, amelynek címe pontosan kifejezi, hogy mire is számíthattok az elkövetkezőkben. A legfontosabb feladatunknak azt tekintjük, hogy érvényesíteni tudjuk a "játékosoktól játékosoknak" alapelvet, és maximálisan kiszolgáljuk a játékos társadalom által nyújtott igényeket. Természetesen a megszokott szerkesztői, és cikkírói stáb formálja továbbra is a tartalmat, tehát alapvetően annyi történt, hogy újabb sebességbe kapcsoltunk, alaposan beletapostunk a gázba, és mostantól nem vagyunk hajlandók fékezni senki kedvéért.

Az új ritmusnak megfelelően rekord mennyiségű szöveget, képet pakoltunk be a minden eddiginél nagyobb méretű oldalakra, persze azok, akik tudnak olvasni a sorok között, még több érdekességet találnak majd az újságban. Olyan pletykákat rebesgettek mindenfelé, hogy még maga Jack Thompson is elkezdett érdeklődni a magazin titkos tartalma iránt, és amikor erről értesültünk, tudtuk, jó irányba indultunk el.

A változás nem csupán az újság, de a DVD tartalmát is érinti, a megszokott videókon, programokon, teljes játékokon kívül többek között megtalálhatjátok majd az összes fontosabb tesztelt játék általunk készített videó bemutatóját is. Emellett a speciálisan kiképzett teszt csapatunk, a Review Commando első bevetését is nyomon követhetitek majd, mind az újság hasábjain, mind a DVD-n.

Reméljük, sikerült felkelteni az érdeklődéseteket, más már nem is maradt hátra, mint, hogy jó szórakozást kívánjunk új magazinunk, a GAME MASTER első számához.

a szerkesztők

GAME MASTER MATEK ÓRA

PLAY ZONE
- 600 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!
- 84 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

PLAY ZONE (DVD-vel)
- 1798 Ft helyett csak 1598 Ft-ot kell leperkálnod!
- sima DVD helyett dupla DVD-t kapsz!
- 100 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

CD GAMES
- 300 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!
- 84 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

PC.GAMES (CD-vel)
- 400 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!

PC.GAMES (DVD-vel)
- 1996 Ft helyett csak 1598 Ft-ot kell leperkálnod!

NE FELEDD, A

GAME MASTER

LEGNAGYOBB, DE A LEGOLCSÓBB DVD-S JÁTÉKLAP!

A NYEREMÉNYJÁTÉK FŐDÍJA

Lapunk 45, 49, 81, 104 és 128. oldalán értékes nyereményeket zsebelhettek be, de ezen kívül esélyetek van a fődíj elnyerésére is. Ehhez nem kell mást tennetek, mint az összes feladványt helyesen megfejteni és a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt mindezt elküldeni a címünkre.

E havi fődíjunk egy csili-vili PLAYSTATION 2 egy Tekken 5-tel egyetemben.

A fődíjat a KONZOLOK SZERVIZE ajánlotta fel. Ha elromlik kedvenc masinátok, vagy csak furcsa zörejeket produkál a GTA izzasztása közben, akkor fordujjatok hozzájuk bizalommal, nincs az a probléma amit nem tudnának orvosolni. Sokat látott csapatuk mindenfajta szerszámmal rendelkezik az ütvefúrótól kezdve a légkalapácsig ami csak szükséges bármely konzol megjavításához.

KONZOLOK SZERVIZE
1062 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel.: 06-1-497-0812 Hotline: 06-20-542-61-32

review commando

Megbecsült cikkírónk, Callisto egy vad orgiát követő reggelen erős fejfájással ébredt. Elsőre fel se tűnt neki az ágyába helyezett levágott lófej, úgy gondolta, azok után, ami az este történt, ennél durvább dolgokat is talál majd a lakásban. Felkelt, átlépett a földön fekvő, hangosakat horkantó vendégeken, kiment a konyhába, és megivott gyorsan másfél liter vizet, csak úgy a vicc kedvéért. Belenézett a tükörbe, és arra gondolt "Hú de nagyon zorall vagyok!". Meg persze arra "Vajon ki festette be a hajam kékre, és miért?". Felrémlett neki, hogy pár napja egy jól öltözött, kalapos férfi mindenféle magyarázat nélkül átadott neki egy fekete borítékot, amiben csupán egy fehér bőrkesztyű lapult. Visszament a hálószobába, és látta, hogy a levágott lófej mellett is hever egy kesztyű. Eszébe jutott, hogy Dante, és InGen cimborája is kapott ilyen kesztyűt, arra gondolt, felhívja őket, de aztán inkább csak kiment a nappaliba, és felébresztette a szoba két sarkában heverő srácokat. Megmutatta nekik a kesztyűket, majd az ágyban heverő lófejet. Egyikük sem volt ijedős, de ekkor reszketni kezdett a térdük. Törték a fejüket, de sehogy sem találták az összefüggést. Ekkor InGennek beugrott, hogy előző nap felhívta Uniq, és valamilyen visszautasíthatatlan ajánlatról makogott neki, ami miatt már napok óta keresi hármójukat. Ekkor már tudták, csakis a ő lehet a felelős a történtekért, hiszen olyan embernek ismerték meg, aki mindenre képes egy jó anyagért. Felhívták, és megtudták, kényes témáról kell cikket írni, ráadásul meglepően új, eredeti formában. Ez hát a Review Commando megalakulásának majdnem hiteles története.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

GHOST RECON: AW

Az utolsó utáni pillanatban érkezett meg a teszt verzió, hangosan örvendünk, majd a nagy ijedtségre ettünk egy-egy tábla finom csokit.

46

BLACK

A Burnout sorozat készítői leléptek a jól kitaposott ösvényről, és összehoztak egy iszonyatosan pörgős, akció dús FPS-t. Kódnév: „fegyverpornó".

88

A HÓNAP JÁTÉKA

PREVIEW

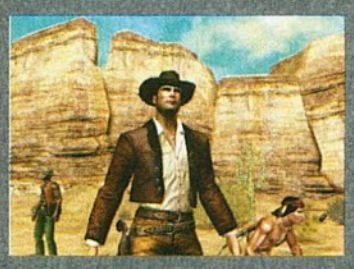
DRIVER: PARALLEL LINES	18
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V	22
TOMB RAIDER VS HITMAN	24
JESPER KYD INTERJÚ	26
DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE	28
AUTO ASSAULT	32
TIMESHIFT	34
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	36

REVIEW

THE GODFATHER	40
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER	46
PROJECT GOTHAM RACING 3	50
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	51
PERFECT DARK ZERO	52
TIGER WOODS PGA WORLD TOUR 06	53
AMPED 3	54

GUIDES

MARC ECKO'S GETTING UP	56
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS	64
GAUNTLET: SEVEN SORROWS	70
25 TO LIFE	74
TORINO 2006	80



24: THE GAME	82
BLACK	88
FIGHT NIGHT ROUND 3	92
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II	94
FIFA STREET 2	100
TOCA RACE DRIVER 3	102
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE	106
WORMS: OPEN WARFARE	107

HARDWARE

GAMING NEWS	116
GAMING GADGETS	118
GENERÁCIÓ: HD	120
RAZER ÚJDONSÁGOK	124
EYETOY VS GAME STAR	126
GIGABYTE GA1975X	128

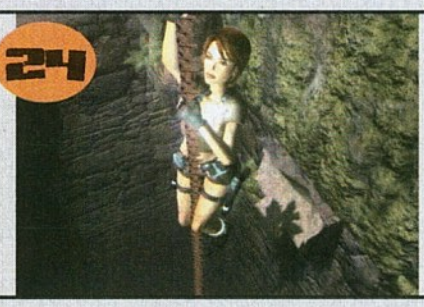
ROVATOK

NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEK	12
DVD TARTALOM	6
KALENDÁRIUM	9
INTERJÚ	26
MAILMASTER	10
HELP	12
HANDHELD	106

A HÓNAP SZTÁRJAI

18

DRIVER: PARALLEL LINES
A kölyök tiszteletét tette nálunk, és meghívott minket New Yorkba egy próbakörre.



24

TOMB RAIDER & HITMAN
A két legendás sorozat fejlesztői nagy dobásra (vagy nagy bukásra...) készülnek.

82

24: THE GAME
Jack Bauer átsétált egyik képernyőről a másikra. Mi így is, úgy is jól járunk.

34

TIMESHIFT
A kvantum kabátos gazfickók közöttünk járnak. Ne hagyd magad, járj te is közöttük!

FIRST LOOK

Megjelent az Xbox 360, a következő generáció első hírnöke, a nagy konzol háború egyik fontos, és jelenleg helyzeti előnyt élvező szereplője. Az első példányokat gyorsan elkapkodták a boltokból, és a Microsoft a beígért időpontra nem tudott elég utánpótlást szállítani, még a legfontosabb piacoknak tartott országokba sem. Így a legfontosabb időszakban, karácsony körül szinte sehol sem lehetett kapni a gépet, így a tervezett példányszám töredékét tudták csak értékesíteni. Nagyjából két hónapnak kellett eltelnie, mire végre újra került a boltokba néhány példány a konzol Premium, azaz extra felszereltségű, és egyben drágább változatából. Mindenesetre mi nagyon kíváncsiak voltunk a gépre, és persze a nyitócímekre, ezért összehoztunk egy tesztet, szereztünk egy HD tévét, egy konzolt, és pár napi hidegélelmet. Éjt nappallá téve csak játszottunk, és játszottunk, nem sajnálva időt, energiát, fáradtságot, hogy minden apró részletre kiterjedő tesztekkel tudjunk titeket megörvendeztetni.

Vajon tényleg jelentős az Xbox 360 grafikai, és erőbeli fölénye? Látszik a különbség egy sima, hétköznapi tévén? Tényleg annyira kényelmes, és logikusan megtervezett a gép kontrollere, mint ahogy azt az előzetes, felületesebb tesztek alapján gondoltuk? Az első benyomásainkról a játék teszteknél, és a hardver rovatban is olvashattok.

DVD TARTALOM

FONTOS!

A GAME MASTER DVD-je két, jól elkülöníthető részből áll. Az első rész VIDEO DVD formátumú, ennek lejátszása konzolokon a már jól megismert módon végezhető el, PC-n pedig a keretprogram által felajánlott lejátszót ajánljuk a videó anyag megsasolására. A DVD másik fele DVD-ROM formátumú, ennek megtekintésére mindenképpen PC-re van szükség. Azonban ez nem azt jelenti, hogy ezen a területen nincsenek konzolos anyagok, hiszen a játékokhoz készült kapcsolódó anyagok és más kiegészítések (pl. honosítások) is ezen a területen kaptak helyet.
Az alapos GAME MASTER olvasó tehát mindkét területen találhat magának izgalmas csemegéket!

INDEX

- 24: The Game
- 25 to Life
- Amped 3
- Auto Assault
- Black
- Condemned: Criminal Origins
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Driver: Parallel Lines
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- Everquest II: Kingdom of Sky
- Fifa Street 2
- Fight Night Round 3
- Gauntlet: Seven Sorrows
- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Heroes of Might and Magic V
- Hitman: Blood Money
- Kameo: Elements of Power
- Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- Marc Ecko's Getting Up
- Onimusha: Dawn od Dreams
- Perfect Dark Zero
- Pro Evolution Soccer Management
- Project Gotham Racing 3
- Resident Evil: Deadly Silence
- Silent Hill - The Movie
- Splinter Cell: Double Agent
- The Godfather
- Tiger Woods PGA Tour 06
- Timeshift
- Toca Race Driver 3
- Tomb Raider: Legends
- Torino 2006: The Official Video Game of the XX Olympic Winter Games
- Tycoon City: New York
- Worms: Open Warfare
- Warfront - Turning Point
- Sims 2: Open of Business

FURA-FALVA (THE STRANGERHOOD)

Az elmúlt egy-két évben új őrület bontakozott ki, amelyet kihasználva rengeteg kreatív agy, és csapat pillanatok alatt hírnévre, és elismerésre tett szert. Az őrület neve Machinima, ami alapvetően a számítógépes játékok motorjával készített - általában vicces, elgondolkodtató - videók gyűjtőneve. Az egyik legismertebb csapat, a Rooster Teeth a Sims második részét használta fel arra, hogy több epizódból álló, a valóság showkat, és a szappanoperákat kiparodizáló sorozatot készítsen.

Itt vannak ők, a hamisíthatatlan, az utánozhatatlan és borzasztó REVIEW COMMANDO tagjai!

Filmes csemegeként ezúttal a fiúkat a The Godfather nyúzása közben örökítettük meg.

A forgatás közben többen röhögő görcsöt kaptak, volt aki több napra kiesett a melóból és ráadásul a commando tagjai felállították a "hogyan lehet legtöbbször meghalni egy pálya alatt" rekordját is, természetesen csak a ti szórakoztatásotok kedvéért. Ha másért nem már ezért is érdemes megtekinteni a DVD-re készült apró szösszenetet, mindenesetre naponta csak egyszer nézzétek meg, mert a mellékhatások tekintetében nem tudunk biztosat mondani...

18

EXKLUZÍV VIDEÓ!

EXTRA CUCCOK

Nagy halomnyi extra video vár benneteket a korongon lássuk melyek ezek:

A Gyűrűk Ura fanfilm
Hogyan kellett volna végződnie a filmnek.

game TV.hu

Cikkíróink mindent elkövetnek annak érdekében, hogy minél teljesebb képet kapjatok az adott játékról. Éppen ezért több magyarázó-bemutató videó alkotás is felkerült a DVD-re az alábbi játékokról:

Amped 3

Auto Assault

Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Perfect Dark Zero

Project Gotham Racing 3

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Fejlesztői bemutató

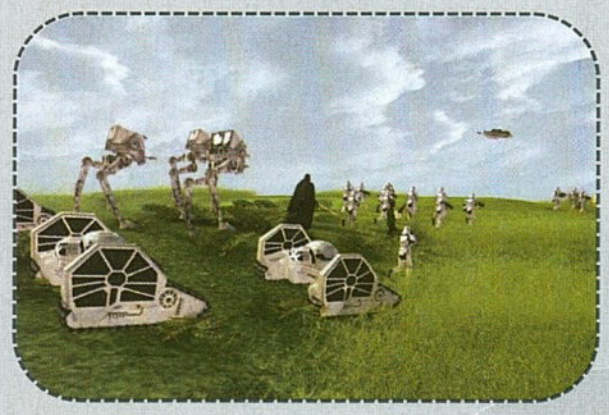
Project Gotham Racing 3
TV spot

Silent Hill - The Movie
A film előzetese

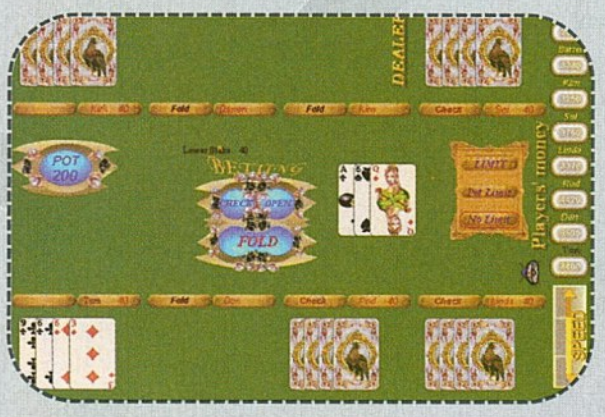
The Godfather
James Caan szerepe a játékban

Tiger Woods PGA Tour 06
TV spot

Demo
Ankh / Crashday / SW: Empire at War / Onimusha 3 / Stubbs the Zombie / Rainbow Six: Lockdown / Flatspace II / Wonderlines



Shareware
Omaha Poker / 3D Snake Arena / Alien Eleminator / BalloonRain / Gamino / Global Defense / GoofBall / Kyodai Mahjongg / Maze Creator / No Limits / Pool 3D / Reversi / Sudoku Pagoda / Tennis Elbow



Freeware
Aquadelic / Buzz The Squirrel 2 / Ghostbusters 3D / Halo Zero / Mario Forever 3.0 / Mini Golf / Neko / OSWBallz 2 / Pakoon 2 / Polar Rescue / Robotic Invasion / Robotic Invasion 2 / Ski Challenge 06 / Space Race / Trackmania Nations / Twintower / Volcano

Patch
Age of Empires 3 1.04 / StarCraft: Brood War 1.13f / Dragonshard 1.2.1 / Singles 2 1.3 / Vampire Bloodlines 2.0 Unofficial

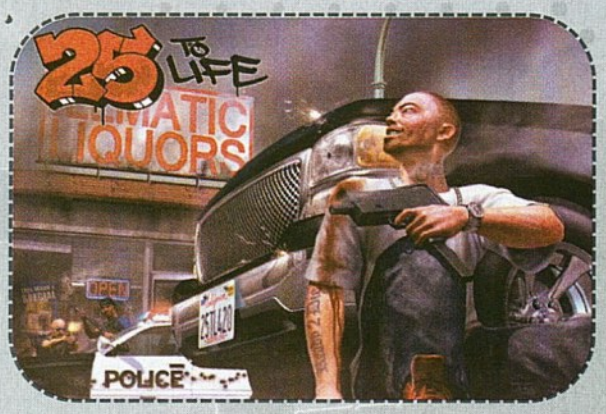
Trainer
25 to Life / Age of Empires 3 / Harry Potter and the Goblet of Fire / PoP: The Two Thrones / Quake IV / SAS: Anti Terror Force / Stubbs the Zombie / The Movies / King Kong (save) / Path of Neo (save) / Most Wanted (save)

Webkit
Driver Parallel Lines / Battlefield 2 / SiN Episodes

Scene
Assembly 2005

Honosítás
Brothers In Arms - Road To Hill 30 / Need For Speed Most Wanted / Battlefield 2 / Call Of Duty 2 / Colin McRae Rally 2005 Xbox / Colin McRae Rally 2004 Xbox / Dragon's Lair 3D Xbox / F.E.A.R. / Crash Twinsanity Xbox / Fifa 2005 Xbox / GTA San Andreas / GTA Vice City Xbox / GTA 3 Xbox / GTR / Neverwinter Nights / Quake 4 / Rome Total War Barbarian Invasion / Star Wars Battlefront 2 / Theme Hospital

Háttérkép
24: The Game / Kameo: Elements of Power / Onimusha 3 / Perfekt Dark Zero / World of Warcraft / Xbox 360 / Age Of Empires 3 / City Of Heroes / City of Villains / Kao The Kangaroo 2 / Outrun 2006 / Ridge Racer 6 / Soul Calibur 3 / Spellforce 2 / Star Wars Battlefront 2 / The Warriors / Uber Soldier / World Of Warcraft / X-Men Legends 2



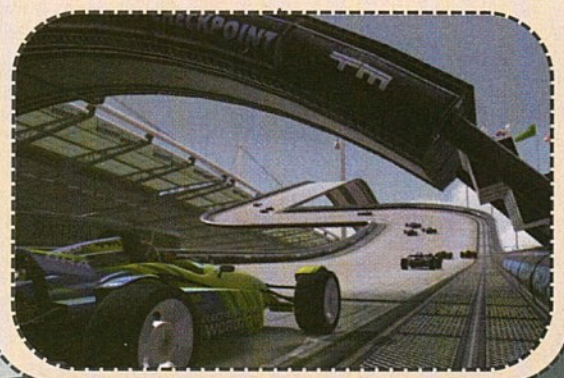
Utility
Internet Explorer 7 / FlashFXP 3.2 / Google Earth / First Page 2006 / ObjectDock 1.2 / Paint Shop Pro 10 / Registry Mechanic 5.1 / WindowBlinds 5

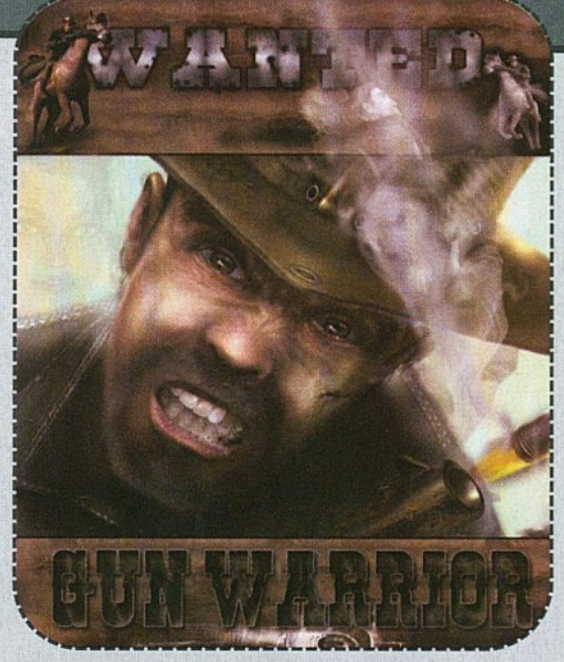
Driver
NVidia Forceware 81.98 / NVidia nForce 2 5.10 / ATi Catalyst 6.1 / ATi alaplap driver

Modok
DOOM3: INHELL / Quake IV: Cold steel / Half-Life: Afraid of Monsters / Half-Life: Move in! / Half-Life 2: Ravenholm / C&C Generals: Zero hour: Mideast Crisis

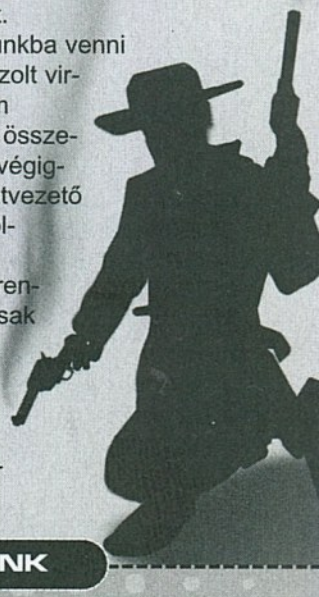
EXTRA AJÁNLAT

Igazi csemegével kedveskedhetünk Olvasóinknak a **Trackmania Nations**-szel. Ez a mindössze 265 megabájt súlyú csomagocska a teljes játékot rejti, amelyben kedvünkre autózhatunk akár a saját magunk építette versenypályákon, egyedi versenyautónk volánja mögött ülve.
Amennyiben érezzük magunkban a versenyszellem hívását, úgy felpattanhatunk az Internetre és összemérhetjük képességeinket a többi játékossal!





A Game Master legelső teljes játéka a tavalyi év szülöttje, a **Gun Warrior**. Ezen játék elkalauzol minket a vadnyugat legvadabbik sarkába, ahol aztán - jó FPS-hez méltóan - mindenféle galibába keveredünk.
A főhős, Cole Tilghman bosszú- és vérszomjas állapotban érkezik meg, ami talán érthető is azok után, hogy két lótolvaj végzett feleségünkkel, kislányunkkal, majd ezt követően még a vagyonunkból is kiforgattak minket.
Nincs más teendőnk, mint a nyakunkba venni az egész, realisztikus módon ábrázolt virtuális vadnyugatot, bejárni a három különböző, de hatalmas helyszínt, összeismerkedni a harminc karakterrel, végignézni az játék motorjával készült átvezető animációkat, és már nyugodtan dőlhetünk is hátra a karosszékben.
A játék egész kellemes grafikával rendelkezik, valamint a sztori is igencsak kacifántos ahhoz, hogy megnyerje tetszéseteket. A hangulatos lövöldözések, verekedések, valamint üldözések csak tovább emelik a színvonalat! Kellemes játékot kívánunk mindenkinek!



TELJES JÁTÉKUNK

Extra
Championsheep Rally / Celestia / Blender / Webmizzle / Digital Wallpapers / Mobil Hátterek / Desktop Themes

Túlélőcsomag
Ad-Aware SE / DirectX 9.0c / DivX 6 Codec / Fraps / GetRight 5.2d / Media Player Classic / Mozilla Firefox 1.5 / Media Player 10 / Nero 7 Ultra Edition / NOD 32 / QuickTime 7 / Sisoft Sandra Lite / Total Commander / Winamp 5.13 / WinDVD 7 / WinRar 3.51 / WinZip / Xvid Codec

Retro
Alien Breed Remake / Frank'N'Stein / IFRIT / Kersplash / Lightheart / Lunar Rescue Denetsu / Manic Miner 3D / Master Burner / Squish'em / TSteroids / Impossible Mission / Stop The Express

Fun
GTA San Andreas Stunts & Action movies / Honda reklám / Movie-k / Flash Animációk

GAME MASTER No.01

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN - I. ÉVFOLYAM MÁRCIUS- 2006/01

Lapunkban sok olyan új dolgot találhattok, amikről érdemes néhány szót szólni. Kezdjük mindjárt a végén, az értékelésnél:

- Ő FEJLESZTETTE
- Ő ADTA KI
- ITT TALÁLHATÓ A HIVATALOS WEBOLDAL
- ÉPPEN HOGY MEGJELENT ERRE AZ IDŐPONTRA
- TESZTPLATFORM: EZEN KARCOLTUK A LEMEZT

- IDE KERÜLHETNE AZ A MONDAT, AMIT A CIKKÍRÓ AKAR ÍRNI A JÁTÉKRÓL, A CIKK ELEJÉRE AMÚGY VÉLEMÉNYKÉNT, AKÁR ÉRTELMES DUMA IS LEHET...

alternatívaként itt lehet a hype faktor is, mely a felhajtás mértékét jelzi a készülődő játéknál!

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A DVD TARTALMÁRÓL

Szorgos kezek egy csomó hasznos és kevésbé hasznos cuccot pakoltak fel a DVD-re, hogy azt ti megnézhessétek. Minden játékhoz igyekeztünk extrákat gyűjteni innen-onnan. A videó jellegű kapcsolódó anyagokat a DVD videó részén találhatjátok meg, ezt a korongon található lejátszó programmal tudjátok megnézni.
Az egyéb anyagok bevizsgálásához PC szükségeltetik, így a konzolos versenyzőknek is billentyűzet elé kell ülniük, ha ezeket el szeretnék érni a válogatásból. Akad rengeteg olyan anyag, ami most, esetleg később használható lesz konzolon is, így ezt érdemes megejteni.

Ő NEM GAME MASTER

A KÉZ - MINDENBE BELENYÚLUNK ÉS BELETÉNYERELÜNK KÍMÉLETLENÜL...

MUNKÁBAN AZ ELIT ALAKULAT KIVESÉZÜNK MINDEN JÁTÉKOT ÉS ARRA JÁRÓ GYALOGOST, SZEM NEM MARAD SZÁRAZON,

FUSSON KI MERRE LÁT...

íme egy rövid kódtábla, ha elkeverednétek a sok platform útvesztőjében. pedig még nem is jelöltük az összest amivel foglalkozunk...

- PC
- PS2
- X-BOX
- GC
- X-BOX 360
- PS3
- GBA
- PSP
- DS

A GAME MASTEREK

ashe - ashe@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: KotOR, W40k Dawn of War, WoW
Kedvenc autómárka: Kerékpár, az az igazi :)
Ajánló: Focizz sokat, hallgas Eddát, és jóember vagy! :) Könyv: Harry Potter and the Half-Blood Prince (Adult Edition)

Babbit - babbit@gamemaster.hu
Platform: PC, hát igen.
Jelenlegi kedvenc játékok: Football Manager 2006
Kedvenc autómárka: Ha abszolút nem érdekelnek az autók, akkor ide mit írjak? Szecskavágó.
Ajánló: Ide azt üzenném, mindenkinek aki szereti, hogy kezdődik a szorgalmi időszak, be ne tegyétek a lábatokat órára!

Bear - bear@gamemaster.hu
Platform: PC, RETRO
Jelenlegi kedvenc játékok: Serious Sam II, Quadrax, Alien Breed Special Edition (Amiga)
Kedvenc autómárka: Honda Integra
Ajánló: a karácsonyi ajándékok közé csöppent Enya album már kezd elkopni, ha még nem szerezted be igyekezz, mert ezt nem hagyhatod ki!

C5 - c5@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Mx vs ATV Unleashed, Call of Duty 2
Kedvenc autómárka: Subaru Impreza (A dolog annyira éles, hogy már majd 2 éve boldog tulajdonosa vagyok egy 1:20-as méretarányú (23,5*10,8*8,9 cm) RC-nek belőle.)
Ajánló: Film: Üvegtigris 2, Szőke kóla, Mennyei királyság. Könyv: Harry Potter és a félvér herceg, Jeff Noon – Vurt, Iain M. Banks – Emlékezz Phlebasra

Callisto - callisto@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, AMIGA, SNES :P
Jelenlegi kedvenc játékok: Panzers Phase Two nagyon tetszik, no meg az új Prince.
Kedvenc autómárka: Subaru Impreza
Ajánló: Ajánlom mindenkinek a retro konzolokat, mert azok jók. uff.

Clemi - clemi@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Call of Duty 2
Kedvenc autómárka: Audi A6, és jelenleg is van egy 22 éves Audi 80 a kezeim alatt
Ajánló: Üvegtigris 2 (Kétszer láttam eddig, de mindkétszer könnyesre röhögtem magam jó néhány poénján.

Dante - dante@gamemaster.hu
Platform: Xbox, PC, PSP, PS2, SNES, GBA
Jelenlegi kedvenc játékok: World of Warcraft
Kedvenc autómárka: Fiat Stilo
Ajánló: Elborult Anime sorozatok minden mennyiségben!

Grillo - grillo@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Wow
Kedvenc autómárka: Aston Martin DB9
Ajánló: Látogassatok el a Fogyasztóvédelmi felügyelőség honlapjára, érdemes előre felkészülni, ha esetleg garanciális problémáitok adódnak...

InGen - ingen@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: Black
Kedvenc autómárka: BMW M5 – mert a német autó az igazi :)
Ajánló: Nézzen mindenki 24-et minden mennyiségben.

}{redenc - kredenc@gamemaster.hu
Platform: PC only
Jelenlegi kedvenc játékok: Sims2 forever, Zeus, Diablo2 1.1 patch :) GTA: Vice City (helikopteres sétarepkődés a város felett, így szoktam zenét hallgatni :))
Kedvenc autómárka: BMW, mondjuk. M5, plusz mellé egy roadster, mondjuk a Z4.
Ajánló: TV: 24, 5. évad. Film: Constant Gardener (Az elszánt diplomata)

m_anger - m_anger@gamemaster.hu
Platform: Minden létező konzol, PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Guitar Hero (PS2), Trackmania Nations (PC)
Kedvenc autómárka: Ford Model T
Ajánló: Dave Thompson: By The Way - Red Hot Chili Peppers (könyv)

Stinger - stinger@gamemaster.hu
Platform: GC, NDS, GBA, XB és PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Metroid Prime: Pinball (NDS) és Mario 64 (N64)
Kedvenc autómárka: 1969-es (éjfekete) Ford Mustang Boss, Shelby GT500 (Elenor)
Ajánló: Utazzatok sokat, mert Tunézia Last Minute utakkal bagóért elérhető már. Korizzatok sokat addig a szabadban, amíg nem kell érte fizetnetek ;). Próbáljátok ki a Mario Kart DS-t Wi-Fi multiban, mert állati jó móka!

Sybilla - sybilla@gamemaster.hu
Platform: PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: Max Payne 2, Metal Gear Solid 2, Fight Night 3
Kedvenc autómárka: A márkákat nem ismerem túl jól, de egy fekete vagy metálszürke Porsche cabrio jól állna nekem! :)
Ajánló: Az újévi kilók leküzdésére kombinált kondibérlet és káposztaleves :)

Szabfer - szabfer@gamemaster.hu
Platform: PC, PC és PC. Meg néha C64 és Amiga.
Jelenlegi kedvenc játékok: Battlefield 2, Supreme Ruler 2010, és X3
Kedvenc autómárka: Az autók totálisan hidegen hagynak...
Ajánló: Simpsons! Azt hittem valami bugyuta rajzfilm, pedig tele van az életet kifigurázó beszólással és utalással. Mindezt intelligensen, káromkodás nélkül. Még az asszony is szereti :)

szent - szent@gamemaster.hu
Platform: PC, PSP, XB, PS2, minden amivel játszani lehet :P
Jelenlegi kedvenc játékok: FIFA Street 2 :P
Kedvenc autómárka: Lamborghini Murcielago
Ajánló: Nézzetek sok SpongyaBobot, mostanában egy kereskedelmi csatorna is a műsorára tűzte, így a szivacs szélesebb rétegekhez jut el...

Uniq - uniq@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, Xbox, PSP, ZX SPECTRUM
Jelenlegi kedvenc játékok: Grand Theft Auto: Liberty City Stories, EyeToy Play 3, SingStar '80s, Half-Life 2
Kedvenc autómárka: Naughty Princess
Ajánló: Olvassatok Vonnegutot, nézzetek Fincher, Jonze és Gondry filmeket, egyetek Häagen-Dazs fagyit. Ja, és ne próbáljatok megenni egyszerre 40 tojást, mert arra senki sem képes!

Wastrel - wastrel@gamemaster.hu
Platform: PC only
Jelenlegi kedvenc játékok: Bármi, ami DOOM3 :-)
Kedvenc autómárka: Saleen S57
Ajánló: Mire ezt olvassátok, már a kapható a boltokban a Command & Conquer: First decade nevű exkluzív pakk, melynek keretében az összes eddig megjelent C&C rész (12 játék, valamint kiegészítő lemez) egy csomagban, egy játék áráért kapható!

hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap

LOTR: Battle for Middle-Earth 2.

03

Megjelenik a LOTR: Battle for Middle-Earth 2. A filmek kapcsán kitört hisztéria hullámot próbálta meglovagolni az első rész, sajnos kevés sikerrel. A fejlesztők csokorba szedték a játékkal kapcsolatos kifogásokat, kritikákat, ezután jól belakmároztak, majd aludtak egyet. Később persze nekilátták, hogy kiköszörüljék a csorbát. További infók a 94. oldalon.

Chris Rea

05

A zseniális nagy öreg, Mr. Chris Rea meglátogat minket, a baráti látogatás fénypontja természetesen egy – várhatóan – fergetes koncert lesz. Helyszín a Papp László Budapest Sportaréna. A koncert után érdemes hazasietni, keverni pár jó koktélt, és mire a hangulat a tetőfokára hág, már kezdődik is az idei Oscar díj átadás.

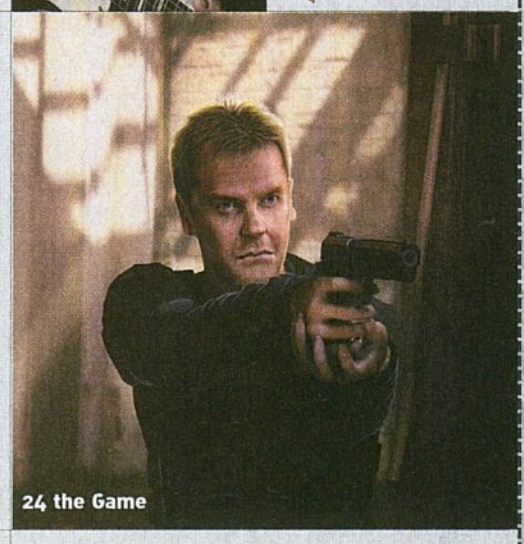
Csajozós film

09

Sűrű nap lesz, nem elég, hogy ekkor mutatják a romantikus filmeket parodizáló Csajozós film (Date Movie) című mozit, de ugyanezen a napon nyitja meg kapuit a világ legnagyobb hardveres szakkiállítása a Cebit. Míg a filmben a csajok – hogy is mondjam – tehetsége lesz lenyűgöző, addig a kiállításon a bemutatott világújdonságok mennyisége.

10

Ezen a napon jelenik meg a 24: The Game. Az azonos című, kultikus sorozatra épülő játék tavaly év végén kellett volna megjelenjen, de a kiadó az elkészült produktumot látva úgy döntött, inkább áldoz még egy kis időt, és pénzt a fejlesztésre, hogy a sorozathoz méltó feldolgozás készüljön el. Megérte várni... További infók a 82. oldalon.


24 the Game

Depece Mode

Motel

17

Újabb zúzós nap, sőt, mondhatni piros betűs ünnep, hiszen szinte percre pontosan egyszerre jelenik meg a Commandos Strike Force és a Driver: Parallel Lines. Mindkét játék egy-egy jól ismert, de manapság gyengélkedő széria újabb epizódja, a kiadók mindkettőtől az újabb kánaán elérkezését várják. További infók a 18. oldalon.

Commandos Strike Force

20

A tavaszi nap első sugarainak megjelenésével egy időben a játékfejlesztés legdurvább arcai is előbújnak barlangjaikból, és máris megtartják hagyományos traccspartijukat Kaliforniában. A Game Developers Conference igazán rangos esemény egyébként, tavaly többek között itt mutatta meg Will Wright legújabb készülő játékát, a Spore-t.

21

Az 1987 óta aktívan működő, és jelentős számú taggal rendelkező hivatalos DM klub tagjainak imái meghallgattatásra találtak. Dave Gahan és szőke barátai újra ellátogatnak hozzánk, hogy az összes érdeklődőt a földig döngöljék, újra összerakják, majd útjukra engedjék. Helyszín: Papp László Budapest Sportaréna.

23

Bemutatják a Motel (The Hostel) című filmet. A legújabbkori horror-hullám egyik legsikeresebb képviselője, melynek producere egyik nagy kedvencünk, Mr. Quentin Tarantino. A szokásos „ezt nézzétek meg, mert ilyet még nem láttatok" című beharangozó szöveg helyett csak annyit mondott: „ez egy olyan film, amivel nem árt vigyázni...".

24

Elég sokat kellett rá várnunk, de végre a Keresztapa is tiszteletét teszi nálunk. Luca Brasi már dörzsöli a tenyerét, és alig várja, hogy vérbeli maffiózót neveljen a programot kipróbáló játékosokból. A The Godfather készítői nem cicóztak, hisz náluk volt a slukker. Most már csak rajtunk áll, hogyan fogadjuk a visszautasíthatatlan ajánlatot. További infók: 40. oldal.

The Godfather

Napfogyatkozás

29

Ezen a napon ritka tünemény szemtanúi lehetnek azok, akiknek van elegendő idejük, és pénzük. Idén ugyanis nem elég Siófokig utazni, hogy a teljes napfogyatkozás csodájában gyönyörködhessünk, a legideálisabb helyszín ugyanis Afrika, de ha ez nem jön össze, akkor mehetünk Törökországba, Kazakisztánba, Mongóliába, vagy Oroszországba is.

Ghost Recon Advanced Warfighter

31

A szellemek tovább garázdálkodnak, ezúttal Mexikó utcáin. Igen, a Ghost Recon széria legújabb tagjáról van szó, a játékról, amely nem csupán egy ismert sorozat újabb epizódja, de egyből a taktikai shooter stílus megreformálója szeretne lenni. Biztos már tűkön ültök, hogy kiderüljön, sikerül-e ez neki. Kérdéseitekre a választ a 46. oldalon találjátok.

2006 március

MAILMASTER

E havi mottónk:
Azok a jó női mellek, melyek között medál van és nem köldök. (Dr. Boobie Master)

]{edves Mesterek és Mesterjelöltek!
Új lap, régi rovat, régi-új arc (Woody Allennel szólva: Érdekes egy arc. Érdekes, hogy ez egy arc). Egy szőrös]{redenc, 25 éve a játékok bűvöletében, 5 éve az Olvasók kezében és kegyében, vagy legalábbis azt keresve, keresetlenül. (Főúr, egy tökfőzeléket! Feltéttel? Feltétlenül.) Fussunk neki, bár esetemben e mozgássort azért tegyük idézőjelbe, képletesen, képtelenül. Éljenek a közhelyek (a közös állóhelyek, peronok és ülések): minden kezdet nehéz, így az első Olvasók neve bizonyára sokaknak ismerős lesz. Ám egy újszülöttnek minden mell új, vagy mit is beszélek, Fraud Zsiga bácsi, üdv körünkben!

Kezdjük egy komolyabb levéllel, egy ifjú mester tollából, aki hallgatag, de nem balga tag, csendben ül és figyel, hogy aztán spongyaként magába szívott ismereteit pontosan és értően spriccelje szét a következő generáció termékeny talaján.

Tisztelt szerkesztőség!
Azt hallottam, valamiféle játékújság elindítását tervezik, ahol békésen megfér majd egymás mellett a PC-s, a konzolos, a handheld, a retro és sok egyéb téma is. Vidéki gyerek lévén soha nem volt még lehetőségem PSP-vel és hasonló kütyükkel nyomulni, csak egy egyszerű számítógépem van, mégis örülök, hogy kedvenc újságom következő generációját olvasva megismerkedhetek a piac egyéb szegleteivel is. Jó ötletnek tartom, hogy kiszélesítik ismereteim tárházát, és egy újság áráért kapok számtalan izgalmas cikket a legkülönfélébb témákban. Sok sikert kívánok a Game Masterhez!
ashe

Kedves ashe! Információd tökéletes, remekül összefoglaltad a lényeget, melyet a főnökség nevében (ugye?) köszönünk. Sőt. Nemcsak tervezzük, hanem ím, meg is csináltuk. Remélem, ilyesmire gondoltál. Magam is vidéki bútordarab vagyok, ismerős a helyzet, ám a hordozható kütyükkel kapcsolatban nekem van még egy gondom: péklapát mancsaimmal, hurka ujjaimmal egyszerre nyomom le az összes gombot, így én csak annyit tudok elmondani a játékokról, hogy a „Game Over" feliratok és animációk néha igen ötletesek és csinosak. Amúgy az orvosi rendelőben, amikor várod, hogy a pisimintát átvegye tőled valaki, vagy egy hosszú utazás közben nyilván épp olyan hasznosak, mint például a kerekes kút, melyet ugye oda tolhatsz, ahol a víz van.

❖ ❖ ❖

Jöjjön egy kis visszaemlékezés a (h)ősidőkre. Mottónak elővehetjük a szakállas poént: „Húsz évvel ezelőtt arra vágytam, hogy keressek 20 000 Ft-ot havonta, és legyen egy 1986-os évjáratú Golfom. Mára mindez teljesült."

Tisztelt Rovatgazda!
Az első autós játék, amit PC-n toltam, az NFS 2. része volt, abból is az SE átirat, ami már kihasználta a kor piacvezető grafikus gyorsítóját (3dfx Voodo) szépen. Soha nem feledem, amikor a sziklás hegység lábainál megrajzolt pályán jöttek a moszkitók, és csitt-csatt; a szélvédő megfogta őket. Az volt ám a valósághű vezetési élmény! (Hasonló effektet a Man In Black első mozijának intrójában láttam, csak sajnos ott nem lehet vezetni.) Az első autóm egy 1986-os Nissan Micra volt (3 ajtós, benzines, metálfekete, sport optikai tuninggal), ami padlón vitte a 110-et, de ebből az első kilóig majd 20 másodpercig kellet pörgetni. Az öreg kisautó azért még így is mindig letolta a pályáról az összes Trabantot, akivel összeakadtunk. A Trabantok nem is szerettek. Most az NFS MW a nagy kedvencem, és a garázsomban egy Renault Laguna lakik. Az utakon ugyan már nem versenyzem, de azért, az M5-ön ha tehetem, mindig elgázolom az összes szembejövő szúnyogcsapatot. A szúnyogok nem is szeretnek.
C5

Kedves M5! Illetve, bocsánat, C5 (megint Zsiga – nem Lada! – bácsi huncutkodik). Ha a Trabantok nem is szeretnek, a trabantosok igen, legalábbis egy: én. Családunk sajnos soha nem tudott megengedni magának nyugati verdát, így mindig papírjaguárunk volt – a mostani négyütemű már Németországban készült, így azért mégiscsak sikerült kitörni a keleti (motor)blokkból... Az említett filmre nem emlékszem, bár a címének olvastán most mintha valami vörös fényt, tán egy villanást idézne fel az agyam, de nem tudom, van-e összefüggés. A szúnyogoknak a nevemben is adj bátran, bár elképzelem, ahogy egy másik dimenzióban egy szúnyogújság szerkesztője most épp a szembejövő Renault Lagunák elleni kamikázeakcióra bíztatja olvasóit. Szóval csak óvatosan, főleg Csernobil környékén, mert lehet, hogy ott egy becsapódó rovar totálkárosra töri az autód... (Amúgy tetszik ez a „Rovatgazda" titulus. Bálint Gyuri bácsi pedig biztos Rovargazda, legalábbis, míg le nem permetezi őket. No, már megint a hártyásszárnyúaknál lyukadtunk ki. Hm, a frissen született rovar szűzhártyásszárnyú? És ő hová lyukad ki?)

❖ ❖ ❖

Kezdenek elszabadulni a lovak, a mesterek egyre eszementebb nyelvezeten leveleznek.

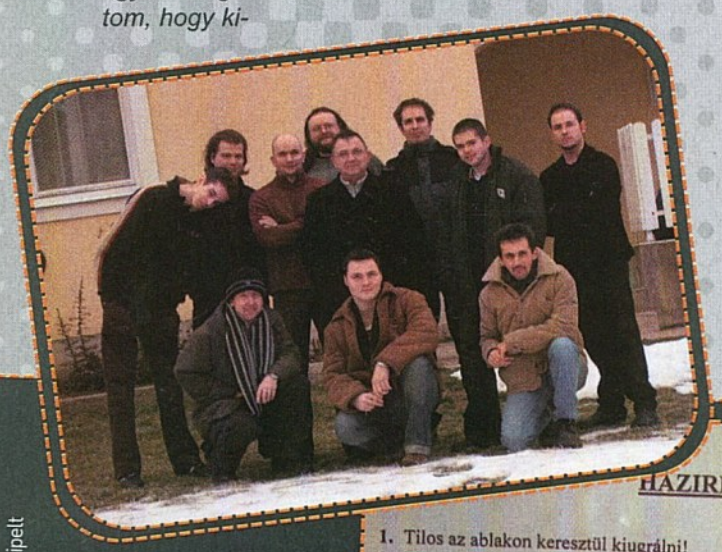
Hello mindenkinek!
*Kedves Olvasók (nagybetű, lehet esetleg nem vettétek észre, azért hívom fel itt rá külön a figyelmet, és most felkiáltójel következik) ! (Most volt) Ha nem fogjátok Olvasni (újra nagy „O", megint) a lapot, akkor könyörgök, tegyétek! Mert különben éhen halok, és az rettentő látvány lesz! Tudom, hogy nem ismertek még annyira, de akkor is, egy emberi lény élete a tét! Öö… Illetve nagyon szeretem a játékokat, azok jelentik az életemet, és évek óta rajongója vagyok a *** című játéknak! A kínos csillagokkal jelölt helyre akármi behelyettesíthető, akár még Barbie's Big Life is, gondolván extrém, megszállott Olvasóinkra (ismét, újra), tulajdonképpen mind azok vagyunk. Mármint itt mi, a szerkesztők. Az Olvasók (újra, újra) jók. Nagyon jók és valójában tökéletesek. Erre most ébredtem rá, de milyen igaz is ez. Milyen szép frizura, kedves Olvasó (Kedves „O"-k), és ez a ruha, ami rajtad van, csuda trendi, flaccs(nyelv) …*

Üdvözlettel (vagy inkább nyájas szeretettel, igen ez a jó kifejezés, csak zavarban vagyok puszta jelenlétedtől, ó de miket is beszélek…),
babbit

Kedves babbit! Köszönjük az Olvasónak küldött Bíztatást, reméljük, Megfogadják! A csillagok helyére én a „Mylord Tycoon" nevű játékot írnám be, melyben egy, a húszas években élő angol arisztokrata család mindennapjait lehet megeleveníteni, egyszerre terelve a szolgákat és uraikat, Malayában gumiültetvényeket gondozni, és egy gumitermékgyárat igazgatni. Sajnos e címet az USA-ban már megjelenése előtt megtámadták, mivel egy patch segítségével (Hot Tea) az ifjú lorddal a cselédlányokat valós irányítással lehetett teherbe ejteni, sőt, rendőrőrmesterek sisakját kellett leverni, így nem jelenhet meg. Kár érte. Amúgy tényleg csinos az Olvasó, most veszem csak észre, de aki még csinosabb akar lenni, csak szóljon, és küldök neki egy-két kiló bájt. No jó, ez már nekem is fájt. De tényleg: nagy a tét, ám Arnold Bennett angol íróbácsit idézve: „Senki sem nyert még versenyt, aki nem nevezett be.". Mi beneveztünk, a többi Rajtatok múlik, Kedves Olvasók. Hajrá!

❖ ❖ ❖

A görög mitológiában Kallisztó egy vadásznimfa, Lükaón király lánya, ki együtt hált Zeusszal. Hogy megóvja Héra, a főisten nejének haragjától, „főnöke", Artemisz medvévé változtatta őt, Zeusz pedig az égre emelte, így született meg a Nagy Medve csillagkép. A mi Kallisztónk hímnemű, nem is oly nagy, nem is medve (abból már úgyis van egy a háztájiban), istenekkel sem hál együtt, de azért szeretjük, még ha néha ilyeneket is ír:



Nagyra becsült főnökségünk egy összetartó, szezonnyitó és alakuló lapértekezletre elcipelt bennünket a festői Kétbodonyba. Egy csinos vendégházat béreltek ki, amely nyáron a falusi turizmus minden bájával csalogat és fogad felnőttet, gyermekek egyaránt; erről az előszobában elhelyezett Házirend árulkodott, melyen a szemmel láthatólag sokat tapasztalt házinéni foglalta össze tapasztalatait. Már az 5. pont is bájos, felrémlett előttem egy kép, ahogy a rezedák sírva könyörögnek a feléjük seprűnyéllel közeledő gonosz kisfiúnak: „Luke, ne bánts, én az apád vagyok!". A kukában büdös halhulladék, az udvaron javított autó, a széthajigált szemét, a csapkodott ajtók, a kerítésen átugrált le-, ablakon kiugráló gyerekek képe, nem beszélve az utcáról berángatott kómokba belepiszkítás említésénél elillant a bátorságunk, így aztán magunkra is zártuk a bejárati ajtót hamar, és „jókedvvel mulattunk este 12 óráig". Sőt, tovább. De ezt ne mondjátok el Julianna néninek!

HÁZIREND

1. Tilos az ablakon keresztül kiugrálni!
2. Tilos az ágyakra cipőben, papucsban felmenni!
3. Tilos az épületben dohányozni!
4. Tilos a virágokat, bokrokat, fákat tépni!
5. Kérjük a gyerekeket figyelmeztetni, hogy botokkal ne játszanak harci jeleneteket a növények lekaszabálásával!
6. Tilos az ajtókat, a kaput durván becsukni!
7. Tilos a kerítésen átmászni!
8. Tilos az udvaron a cigarettát, dobozokat, üvegeket, papírzsepkendőt szétdobálni!
9. Tilos a hintókról leugrálni, arra felkapaszkodni! (A hintón egyszerre 4 felnőtt, vagy 5 gyerek kocsizhat!)
10. Tilos az udvarban autót javítani, ha olaj csöpögést tapasztalt az autóból, akkor az utca szélén parkírozhat!
11. Tilos a megpucolt hal maradványait a kukába dobni! (Szólni kell a tulajdonosnak, aki a bűz elkerülése miatt máshol tárolja!)
12. Tilos helyi gyerekeket engedély nélkül behívni!
13. Tilos a faluból kóbor kutyát behozni!
14. Értelmetlen nappal az udvari villanyégőket felkapcsolni.
15. Játékokat, ping-pong asztalt éjjelre, vagy esős időben az udvaron hagyni tilos!
16. A gyerekek játékait - roller, kerékpár - felnőttnek használni annyit jelent mint szándékos rongálás!
17. Állatkertben a gyerekek felnőtt kísérettel tartózkodhatnak!
18. A lovak megsimogatása saját felelősséggel történhet!
19. Szabad az udvarban, kertben felszabadultan játszani!
20. Szabad a fűvön futkosni, napozni, de nem szabad focizni!
21. Szabad a játékokat használni, de a homokozóba bele piszkítani nem kell!
22. Szabad a gyümölcsöket éretten leszedni és elfogyasztani (nincsenek permetezve)!
23. Szabad normális hangerővel rádiót, stb... hallgatni az udvaron is!
24. Szabad jókedvvel mulatni, énekelni, este 12 óráig!
25. Szabad focizni az 50 m-re lévő FALUHÁZ udvarában lévő kispályán!
26. Szabad tollaslabdázni, pinpongozni, stb...

Kelt: 2002. március hó

GÉPHÁZON KÍVÜL

Kedves Illetékes(ek)!
Az újság szuper, de lehetne olcsóbb, és különben is miért nincs poszter, meg mellékelt pamelaanderzon minden számhoz? Ha ez így megy tovább fel foglak jelenteni titeket és be is perellek. Főleg InGent, mert ő a legnagyobb huligán az összes közül. Nem elég, hogy LoTR fanatikus, de még metálzenét is hallgat! Hogy képzeli? Elkényeztetett bagázs! De majd én gatyába rázlak benneteket! Ami nem tetszik, azt azonnal megírom majd, aztán csak leshettek!
Remélem tetszett a levelem, és bekerül a levelezési rovatba. Ha nem, akkor a fent említett kondíciók automatikusan életbe lépnek!

Hű olvasótok:
Callisto

Kedves Callisto! Ne add tovább, de előrehaladott tárgyalásokat folytatunk egy emberrel, aki állítólag ismeri Pamela sebészének (a mottó szerzője, Dr. Boobie Master) szikehordozóját. Lehet, hogy megkapjuk a tavalyelőtti, nemrég kicserélt szilikonimplantátumát, és kisorsoljuk a Jacko tárgyalásáról birtokunkba került bizonyítékkal (egy fehér glasszékesztyű, mutatóujján barna foltok) együtt. Egyelőre ennyire futja, de ha a kedves Olvasók szétkapkodják az első és az összes utána következő számot, ki tudja, mire sikerül még rátenni mancsunkat. Be kell valljam, InGen nekünk is gyanús, ha meglát valaki kezén egy gyűrűt, furcsán csillog a szeme, és mintha mostanában a haja is hullana. De lehet, hogy csak a túl sok headbangtől. Vagy talán az élesztőhiánytól, mert nem jut hozzá a szokott söradagjához. Mintha lenne is erről itt egy levél a fiókomban...

❖ ❖ ❖

És feltámad és visszavág a hely szelleme, a genus loci, avagy jelen esetben inkább InGenus Lóci. Persze akinek nem InGe ne vegye magára, bár ha csinos az InGe, én felpróbálnám. Csak jutna eszembe, hogy hívták azt az NDK-s lányt ott a balatoni nádasban, '82-ben. Azt hiszem, „Noch Einmal". Legalábbis egyre ezt hajtogatta. Én meg a nádszálakat. Félre.

Szeretetre méltó Game Master (milyen név ez vazze?)
Egy verssel szeretnélek megörvendeztetni Titeket, remélem mindenkinek tetszik majd:

Hova dugta Callisto a sört?

Callisto a sert, hova dugtad,
Te alávaló retkes hippi,
Fogadjunk azt viszont nem tudtad,
Hogy a NASA az űrbe lövi.
A sört.

Callisto éjjelente fekete ruhát húz,
Öltönyt, nyakkendőt, nem kell alá blúz,
És a CIA megbízásából, a sört
Titkos helyekre viszi és nyom egy kört,
Majd otthagyja, hogy csak neki legyen,
Más eme nedűhöz hozzá se férhessen.

Fellázadunk ellene, mert gonosz egy lény ő,
Habár az ablakából nagy sniperpuskával lő.
De zombik vagyunk, nem hat ránk a golyó,
A sör éltet minket, csak attó' lesz jó.
Megszerezzük a készletet, mint Hugh Jackman
Halle Berry-t a Swordfish című filmben,
Aztán megisszuk jól.

Ennyi. Lehet verselemzést végrehajtani rajta jól. Egyébként pedig frankó újság ez a Game Master, azt hiszem mostantól csak ezt fogom venni, de csak ha a levelem bekerül az újságba!

InGen

Kedves InGen! Köszönjük a verset, reméljük, célba talál, és happy end lesz a sztori vége. Sok hozzáfűzni valóm nincs is (bár a megszólításban feltett kérdésre válaszolok: jó kis), jöjjön a kért elemzés, melyre egy méltatlanul elhanyagolt naiv költőt kértünk fel, aki néha *P.R. Görnyedt Háttal]{uporgó* néven szignózza műveit:
„Az ifjú költő kaszával támad a verslábakra, és vére sebzi őket. Az első strófa keresztrímelését egy plusz sort hozzáfűzve meglepő fordulattal zökkenti ki a klasszikus mederből. Ilyeneket magam is írtam fűzfapoéta koromban, például: „csepeg ez a saláta / anyám tált vesz elő, s aláta / rtja". A második versszak és a harmadik eleje szabályos páros rímekkel altatja az Olvasót, hogy aztán a mű lezárása merész harsonaszóval riassza őt fel és el, átcsapva modern, rímmentes formába. Bátor, fiatalos kezdeményezés, mély erkölcsi mondanivalóval (bár a fene se érti), modern elemekkel."
(Megjegyzés: bírom a költő ígéretét, hogy amennyiben nem érkeznek olvasói levelek, e rovatot az elemzésben közölt kínrímhez hasonlóakkal fogja megtölteni. Szerintem ezt vegyétek jó szándékú fenyegetésnek.)

❖ ❖ ❖

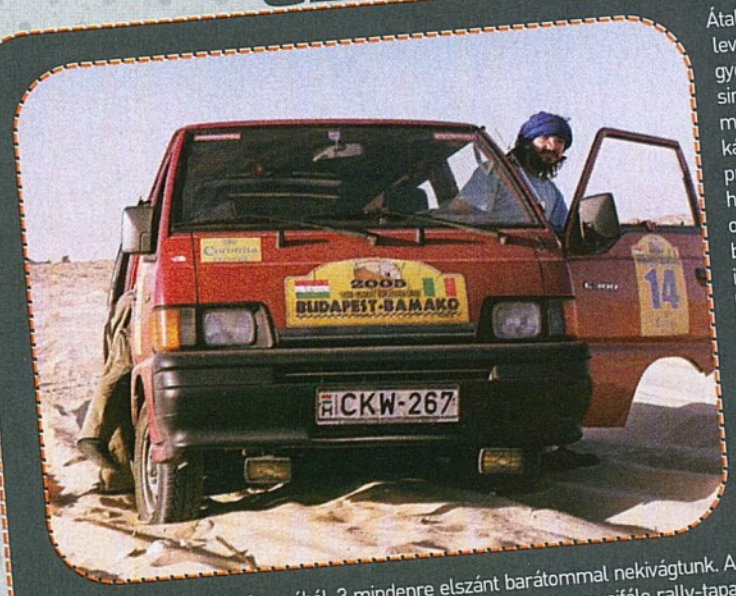
Végleg kicsúszik a gyeplő a kezünkből. Valam_i elvetem_ült kisiskolás tört be a szerkesztőségbe, és m_egpiszkálta az összes m_asinát, így az m_ gomb lenyom_ása ilyen dupla karaktereket szült. Ha harc, hát legyen kudarc, m_egragadtam_ rubintos végű csavarhúzóm_at, és si]{erült a műtét. Csak most a]{ betű visel]{edik]{ülönösen...

Tisztelt Game M_aster!
M_egneszeltem ám, hogy mire tetszenek készülni, m_ert jól értesült vagyok. Lenne is egy nagyon jó ötletem, m_ég m_ielőtt kijönne a m_agazin. Szerintem át kéne nevezni! A Game szócska teljesen felesleges, úgyis mindenki tudja, m_iről szól. Helyette lehetne csak simán "m_aster". Ez nagyon tetszene, emlékeztetne m_agamra. Így tuti több fogyna, m_ert én legalább kettőt is m_egvennék. Volna ám m_ég ötletem! Nem-e lehetne-e aztat, hogy m_inden cikkíró is felvegye az „m_" előtagot. M_egtarthatnák a nevüket, csak eléírnánk, hogy… tetszenek tudni. Szerintem ez nagyon jó volna! M_ílyen vicces volna, szerintem egy-két variáció kacagtató (m_uniq, m_ashe, m_C5, m_bear)… ugye m_eg tetszettek érteni m_indet?
Nna most m_egyek, m_ert rengeteg dolgom van, például órákon át kell nézegetni m_agam a tükörben, ez a nap legfontosabb része!

Üdv!
m_anger
9 éves

Ui.: M_ostanában találtam egy nagyon jó régi játékot, a címe: M_ega lo M_ania. Ismeritek? Szerintem nagyon jó! Lehetne róla végigjátszás…

]{edves fiúcs]{a! Valóban jól értesült vagy, és az ötleteid is jó]{, de sajnos a címmel már nem tudun]{ mit]{ezdeni, főleg az online]{özvetítő csatornán]{ miatt, melyne]{ címe Game]{aster lesz. ashe]{olléga is jobban örült az én verziómna]{, ő ugyanis ezentúl]{ashe névre hallgat, így vehet magána]{ valami]{ézi]{ütyüt végre. Az említett játé]{ot ismerem, de jelenleg az „I'm The]{ing" címmel nyomulo]{, így anna]{ tesztelése elviszi minden időmet, a többie]{ pedig a nevü]{]{iejtését gyakoroljá]{ (]{Callisto,]{C5,]{Uniq és]{bear,
de ő lehet,



Átalakult újság, átalakult levelezés. A Celeron, szex, gyengédség elhagyta a földi siralomvölgyet én viszont maradtam és ebbe a dobozkába reinkarnálódtam. Innen próbálom majd a következő hónapokban, években vagy optimista becsléssel eonokban elhitetni veletek, hogy az igazság a számítógépházon kívül van. Legelőször a Budapest – Bamako rallyról számolok be, ami egy ízig – vérig magyar flúgos futam volt a turbánokkal és tevékkel sűrűn teleszórt Afrikába. A versenyt a jólesően skizofrén Villám Géza egyik személyisége szervezte és mivel itthon hideg volt, meg egyébként is hiányom volt kétpupúból, 3 mindenre elszánt barátommal nekivágtunk. A táv 7500 km-volt, át Európán és a Szaharán Mali fővárosába, Bamakoba. Természetesen semmiféle rally-tapasztalattal nem rendelkeztünk, viszont keressük a bajt. Még ki sem égett teljesen a nagyszoba a karácsonyfatűz után, amikor már úton voltunk az alig egy héttel a verseny előtt megvásárolt mikrobuszunkkal, amiről szakértő személyek azt nyilatkozták, hogy nem jut el Bamakoig. Nagyot tévedtek. Megízleltük Marokkó ízeit (később azért éheztünk picit, Afrika nem a nagy zabálások kontinense), hógolyóztunk egyet az Atlaszban, majd a Marokkót és Mauritániát elválasztó akamezőn át beléptünk Mauritániába, ahol a fehér ember már tényleg különleges ínyencfalatnak számít (legalábbis egyes dalok szerint). Nem kis örömünkre várt kóstoló elmaradt, ránk viszont ezer kaland várt azon kívül is. Az út végére megtanultuk, hogy lehet teljes nyugalommal fék nélkül autókázni, hogy nem kell feltétlenül mindig megállni, ha a rendőr szalad utánad (nem tanácsolom senkinek, hogy itthon kipróbálja!), hogy milyen az afrikai börtönkoszt és végül, hogy a Világ legszegényebb országaiban sem hiányzik a vendégszeretet az emberekből. Ha többre vagytok kíváncsiak nézzetek fel a www.budapestbamako.org-ra. Én mára búcsúzom,

Üdv: Sir Thelen

hogy cyber-re magyarosít). A tü]{rökkel vigyázz. Ismered az alapviccet: az öregedő, magányos, biszex playboy maszturbál a tü]{ör előtt, de nem si]{erül neki; szomorúan így sóhajt fel: „Istenem, már magamna]{ se]{elle]{!". Szóval ne vidd túlzásba. Bár Te még fiatal vagy. Ráérsz. Ráérsz? Mondju]{ most vasárnap, este, érted menné]{. Ne félj,]{esztyűs]{ézzel bánné]{ veled!

❖ ❖ ❖

S a végére minden kommentár nélkül egy gyönyörű mű, tényleg nem akarom elrontani ostoba locsogással. Zengjen tehát Stinger, hű, követő rakétánk, akinek hangja jobb, mint Stingé (Good, Sting, Stinger... érted), de legalábbis írni biztos jobban tud. Magyarul. No, imhol:

Szürkülő egünkön új golyóbist véltem felfedezni - hát ez meg miféle Invader? Lehet, hogy a szemem előtt mozgolódó textúratájba bújt bele valami természetfeletti lény? De hát ez a GameMaster, a legősibb kikapcsolódásnak, a játéknak mestere! Majd ő megmutatja a frankót, hogy hős legyél, vagy kalandor... esetleg golyókat terelő vadász. Láthatsz multiplatform kánaánt és atomvillanást balról, pixeles retrót jobbról, klassz krónikások írásait a játék univerzumának legzajosabb szegleteiből. Kalandorok, akcióhősök, múzeumtöltelékek, Enigmák, nagy túlélők és cyberragadozók hada ez, ahol biztosan megtalálod a számításod. Jómagam is csak egy vagyok a behódolt generáció tagjai közül. Húsz éve vívom elkeseredett harcom a Metroidok ellen, eltévedve a Galaktikus Szövetség útvesztőiben, mialatt láttam megannyi csodát, de mindig is lenyűgözött a játék szeretete. Barátom, forgasd hát te is a Játékmestert, s megnyílik az út egy másik világba. Segítőkre lelsz, nem maradsz magadra.

Stinger

Ehhez tényleg nincs mit se hozzá, se fűzni. Legyetek jók, vagy inkább rosszak, de legalábbis ördögien mesteriek az összes játékokban. Találkozunk a következő számban, szememben és fülemben. Ha igaz. Vagy ha nem, hát kisnyúl. Elköszönés a szokásos:

Hajrá
]{redenc

HELP

A kérdéseiteket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok akad:

Postán: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@gamemaster.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Tisztelt Szerkesztőség!
Segítsetek nekem, mert PS2-őn elakadtam a „Harry Potter and the Chamber of Secrets"-ben, akkor amikor Hermione egy Griffendéles faliszőnyeghez megy és a mögül nyögés hallatszik. Az a kérdésem lenne hozzátok, hogy hogyan kell a mögé bejutni?

Előre is köszi: Ádi

Szerbusz Ádi!
Sajnos a megoldás teljes közlése igen hosszú lenne. A lényeg: a faliszőnyeg mögött Neville van, ki kell őt szabadítani. Ehhez el kell menned a könyvtárba, egy Marauding With Monsters könyvet áttanulmányozni, majd a nagy üvegházba, ahol egy varázskönyből megtanulhatod a Diffindo bűbájt, ezzel tudod félrelebbenteni a textíliát. Mindehhez persze rengeteg mászkálás, bujkálás, harc, mágia és miegyéb kell majd. Elleszel vele egy darabig...

Hajrá
]{redenc

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Kedves szerkesztők!
PS1-en elakadtam az Alone in the Dark: The New Nigtmare című játékban.
Ahol Carnby-nek a könyvtárban 4 számjegyet kell beírni. Ha tudtok valamilyen kódokat az jó lenne.

A választ előre is köszi!
Kredences Adams

Szerbusz druszám (érdekelne a neved eredete...)!
Hát nem voltál valami bőbeszédű, a könyvtárban több helyen is kell négyjegyű kódokat beírni. Például ilyeneket: 3926, 1692, 1852, 1874, 1899, 1931. Remélem, valamelyik jó lesz oda, ahol épp állsz...

Hajrá
]{redenc

SYBERIA

Tisztelt szerkesztőség!
Elakadtam a siberya 1. részében, mikor a nőnek a hangvisszanyerő koktélt kell csinálni. Ehhez kellene a koktélrecept és a hiányzó hozzávalók lelőhelye.

Köszi,
Mátyás

Szerbusz Mátyás!
A bártól jobbra lévő szekrényben találsz citromot és kikristályosodott mézet, vedd magadhoz. Menj ki az ebédlőből északra, látsz majd két fickót, akik egy medencében sakkoznak. Itt fordulj balra, ráakadsz egy jakuzzira, forgasd meg a kereket, rakd a kádba a mézet, ami feloldad, aztán vedd fel. Az ebédlőtől balra, a hall végében lévő zsúrkocsin egy kristálytálat is találsz, ezt is vedd fel, majd vissza az ebédlőbe. A tányért rakd
a bárpult végébe. Most jöhet a kotyvasztás: a mézet, vodkát és citromot rakd a megfelelő tartóba, majd nyomd meg a bekapcsoló gombot (balra az első). Nyomd le a 2. zongorabillentyűt.
Húzd meg jobbra a kis kart, majd nyomd le a 3. billentyűt. Most a megfelelő gombok lenyomásával adj hozzá jeget (2. gomb, hópehely), citromot (4. gomb) és mézet (5. gomb). Nyomd meg a legjobboldalibb (6.) gombot, ezzel kész a cucc, beszélj Helenával. Vigyázz, ha nem raktad a kristálytálat a pultra, azt fogja mondani a hölgy, hogy nem jó a pia!

Hajrá
]{redenc

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Hello!
szeretném ha megmondanátok h kell megcsinálni a prince of persia 3 a „gólem" kivégzését az arénában. légyszi segítsetek (pontos leírást)

előre is kössz bye
István

Szia István!
Legutóbbi számunkból idézek, melyben benne volt a The Two Thrones végigjátszása. Lássuk! „A harcra egy arénában kerül sor; a kamera először felülről mutatja az eseményeket azért, hogy rendesen belássuk a környező terepet. Erre szükségünk lesz, ugyanis ahogy azt a Dark Prince hangja mondja, valahogy ki kellene nyomni a nagy állat szemeit, hogy ne lásson minket, ehhez azonban valamilyen módon egy szintbe kéne kerülnünk vele. Két hely van, ahol feljebb juthatunk, mindkettőt természetes módon az aréna széleinél kell keresni. Az egyik helyen a szokásos fali díszítéssel jutathatunk fel, míg a másik helyen fel kell futnunk a falon, hogy elkapjunk egy kiálló deszkát, és onnan kell tovább ugranunk, majd itt is egy díszbe szúrva a kardot, majd onnan a falon átfutva érhetjük el a stéget, amelyre kilépve előjön a Speed Kill lehetősége. Nyomjuk is meg a háromszöget, ekkor a Herceg ráugrik a szörnyre, ám legyünk észnél ugyanis már repülés közben nyomnunk kell az első támadást, majd a szörny fejénél egyensúlyozva meg kell várnunk, amíg a dög megpróbál leszedni a hátáról, s ekkor ismét elszürkül a képernyő és nyomhatjuk a támadást, majd végül odakerülünk a szeméhez, s szintén amikor a képernyő szürkére vált, vágjuk bele a kardot.
Másodszorra a szisztéma hasonló. Szintén egy csapás a karjába, csakhogy ezúttal elkap minket, ám ne hamarkodjunk el semmit: a markában várjuk ki, ameddig a képernyő színt vált, jelezvén hogy nyomhatjuk neki a Speed Killhez szükséges támadást, s ezután jön az ellenség másik szeme.
Innentől szerencsénk van, nem lát minket, így nincs más dolgunk, mint csapkodni a lábát, ameddig teljesen le nem megy az életereje. Ezután térdre rogy, és a Herceg felfut a hátára. Három nagyon jól időzített Speed Kill csapásra van szükség, de ha odafigyelünk, semmi probléma nem adódhat."
Remélem segítettem, sok szerencsét!

Callisto

SILENT HILL 3

Sziasztok!
Szeretnék segítséget kérni a Silent Hill 3-hoz. Megtudnátok nekem mondani, hogyan kell kijutni a metróból?

Segítségeteket előre is köszönöm!
Marcsi

Szia Marcsi!
Nos, nem tudom, pontosan hol jársz a metróállomáson belül, mindenesetre íme a kikeveredés leírása. A 2-es platformon álló kocsihoz talán már eljutottál a megfelelő, láncvágó szerszám segítségével. Itt felvettél egy sörétes puskát, majd megküzdöttél az „Insane cancer" elnevezésű, Norbi ducitréning-programja eszményi alanyát képező testes, és lassú szörnynyel (nem muszáj megölni, elég elfektetni is). Ezek után le kell menni körbe a lépcsőkön a 3-as platformra. Miután megküzdöttél két duplafejű kutyával, haladj tovább keleti irányban. A kamera egy piros lámpával megvilágított ajtóra fókuszál a sínek mellett. Próbáld meg kinyitni - a zár törött. Ám ekkor meghallod egy közeledő metrókocsi zaját, rohanj fel a sínek közül a platformra. A cutscene megtekintése után látsz két ajtót kinyílni. Indulj nyugati irányban, nyisd ki a kaput, majd tovább előre, amíg bírsz. Menj fel, majd le az itt talált lépcsőn.
A 3-as platform nyugati végében vagy. Szállj be metrókocsiba. Az ajtó bezárul Heather mögött, a vonat elindul.
Nincs más dolgod, csak végigvonulni kb. 10 kocsin. A legvégén megáll a metró, az ajtó kinyílik, és folytathatod utadat egy földalatti járatban.
Sok sikert, és jó játékot!

Sybilla

ALADDIN

Sziasztok!
Az Aladdin (nasara s revenge) játékban sajnos már a harmadik pályánál elakadtam, nem tudom felvenni az almákat kérem segítsetek.

Köszi,
Ilcsi

Szerbusz Ilcsi!
Gondolom, még az elején, az almaárustól nem tudsz lopni, az alagút után. Annyi csak a feladat, hogy eltedd a kardod, és lopakodva cserkészd be a figurát, hogy ne vegyen észre, így zsebre tudsz vágni tíz darab gyümölcsöt. Később még egyszer lesz egy ilyen akció.

Hajrá
]{redenc

MEGRENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

340	Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
293	Alexander	P	600 Ft
217	Alias TT	P,2, X	300 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft
006	America	P	300 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P,2, G	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2, X, G	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2, X, G	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft
017	Bloodrayne	P,2, X, G	500 Ft
131	Breed	P	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2, X	600 Ft
306	Brothers in Arms: Road to Hill 30	P,2, X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
285	Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
223	Catwoman	P,2, X, G	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft
333	Close Combat: First to Fight TT	P,X	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft
327	Cold Fear	P,2, X	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2, X	600 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2, X, G	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P,2, X	300 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft
305	Constantine GU	P,2, X	600 Ft
320	Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2, X	300 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
233	D-Day	P	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2, X	600 Ft
310	Devil May Cry 3: Dante's Awakening GU	2	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft
325	Domination GU	P	600 Ft
311	Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft
336	Doom 3 GU	P,X	600 Ft
224	Driv3r	P,2, X	600 Ft
329	Dungeon Lords [1.rész]	P	800 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
324	Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft
034	Enter the Matrix	P,2, X, G	500 Ft
334	Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
035	Evil Island	P	300 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft
036	Fallout Tactics	P	300 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2, X	600 Ft
136	Far Cry	P	600 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
300	FlatOut GU	P,2, X	400 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft
037	Freedom Fighters	P,2, X, G	500 Ft
038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
315	Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2, X	300 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
219	Galleon	X	600 Ft
137	Gangland	P	600 Ft
039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
283	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
040	GP3 addon	P	300 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
041	Grand Theft Auto III	P,2, X	500 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
042	Grandia 2	P,2	400 Ft
043	GTA3: Vice City	P,2, X	500 Ft
294	GTR GU	P	600 Ft
254	Half-Life 2	P	800 Ft
044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
045	Halo	P,X	500 Ft
269	Halo 2	X	600 Ft
046	Harry Potter	P,2, X, G	400 Ft
196	Harry Potter and the Pris. of Azkaban	P	600 Ft
197	Harry Potter and the Pris. of Azkaban	2, X, G	600 Ft
245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft
048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
201	Hitman Contracts	P,2, X, G	600 Ft
190	Hitman Contracts TT	P,2, X, G	400 Ft
049	Homeworld 2	P	500 Ft
050	Hostile Waters	P	300 Ft
051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
331	Imperial Glory GU	P	600 Ft
053	Impossible Creatures	P	500 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P,2, X	500 Ft
138	Jack the Ripper	P	600 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft
172	JB 007: Everything or Nothing	P,2, X, G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft
207	Joint Operations TT	P	300 Ft
139	KillSwitch	P,2, X	600 Ft
267	Killzone	2	600 Ft
289	Kingdom Hearts: Chain of Memories	A	200 Ft
339	Klonoa 2 TT	P	300 Ft
227	Knights of the Temple TT	P,2, X, G	300 Ft
140	Legacy of Kain: Defiance	P,2, X	600 Ft
247	Leisure Suit Larry GU	P,2, X	400 Ft
264	Leisure Suit Larry TT	P,2, X	300 Ft
056	Lord of the Rings	P,2, X, G	500 Ft
141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft
149	LoTR: The Return of the King	P,2, X, G	600 Ft
057	Mafia	P,2, X	500 Ft
162	Manhunt	P,2, X	600 Ft
166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
215	Mashed	P,2, X	600 Ft
058	Max Payne 2	P,2, X	500 Ft
059	MechCommander 2	P	300 Ft
060	Mechwarrior 4	P	300 Ft
061	Medal of Honor	P	400 Ft
167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
259	Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
062	Medieval: Total War	P	400 Ft
304	Mercenaries	2, X	800 Ft
063	Metal gear Solid 2	P,2, X	500 Ft
280	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
277	Metal Slug Advance	A	200 Ft
284	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
313	Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft
160	Mission Impossible: Operation Surma	2, X, G	600 Ft
177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft
248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
065	Myst 3 Exile	P,2, X	300 Ft
257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft
066	Myth 3	P	400 Ft
332	Necromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
268	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
148	Need for Speed: Underground	P,2, X, G	600 Ft
258	Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft
068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
069	NFS2: Hot Pursuit	P,2, X, G	500 Ft
174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft
071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft
212	Obscure	P,2, X	600 Ft
286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
072	Oni	P	300 Ft
198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
073	Operation Flashpoint	P	300 Ft
074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft
075	Original War	P	300 Ft
184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft
214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft
299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
328	Pariah	P,2, X	800 Ft
183	Partners	P	500 Ft
290	Pathway to Glory	N	200 Ft
186	Perimeter	P	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P,2, X	500 Ft
077	Platoon	P	500 Ft
309	Playboy: The Mansion TT	P,2, X	300 Ft
078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft
079	Post Mortem	P	500 Ft
080	Praetorians	P	500 Ft
150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2, X, G	600 Ft
081	Prince of Persia: SoT TT	P,2, X, G	300 Ft
255	Prince of Persia: Warrior Within	P,2, X, G	600 Ft
082	Prisoner of War	P	400 Ft
155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
343	Project Rub TT	D	200 Ft
200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
317	Project: Snowblind	P,2, X	600 Ft
222	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2, X	600 Ft
312	Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
274	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
341	Rave Master: Special Attack Force TT	A	200 Ft
083	Red Alert 2	P	300 Ft
199	Red Dead Revolver	2, X	600 Ft
084	Red Faction 2	P	500 Ft
085	Republic: The Revolution	P	500 Ft
279	Requiem of Hell	N	200 Ft
301	Resident Evil 4	2	800 Ft
220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
226	Richard Burns Rally TT	P,2, X	300 Ft
087	Rise of Nation	P	500 Ft
194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft
088	Robin Hood	P	500 Ft
265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
262	Rome: Total War	P	600 Ft
089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
090	Rune	P	300 Ft
091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft
142	Sacred	P	600 Ft
326	Sacred Underworld GU	P	600 Ft
092	Schizm	P	400 Ft
323	Scrapland TT	P,X	300 Ft
244	Second Sight	P,2, X, G	600 Ft
157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2, X	300 Ft
093	Serious Sam	P,X	300 Ft
094	Serious Sam	P	400 Ft
095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
096	Settlers 4	P	300 Ft
239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
234	ShellShock: Nam '67	P,2, X	600 Ft
204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
216	Shrek 2 TT	P,2, X, G	300 Ft
292	Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft
178	Silent Hill 2	P,2, X	500 Ft
097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft
238	Silent Hill 4	P,2, X	600 Ft
098	Sim City 4	P	500 Ft
099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
179	SIMS biblia	P	800 Ft
181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
192	Singles TT	P	400 Ft
272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
182	Sniper TT	P	400 Ft
101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
211	Soldiers	P	600 Ft
228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
213	Sökdner TT	P	300 Ft
143	Spellforce TT	P	300 Ft
221	Spider-Man 2	2, X, G	600 Ft
208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
103	Splinter Cell	P,2, X, G	500 Ft
168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2, X, G	600 Ft
288	SpongeBob SquarePants: The Movie TT	2, X, G, A	200 Ft
104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
246	Star Wars: Battlefront	P,2, X	600 Ft
282	SW: Knights of the Old Republic II	X	600 Ft
296	SW: Knights of the Old Republic II	P	600 Ft
144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
302	Star Wars: Republic Commando	P,X	800 Ft
316	Still Life	P,X	800 Ft
321	Street Racing Syndicate TT	P,2, X	300 Ft
330	Stronghold 2	P	600 Ft
105	Stupid Invadres	P	300 Ft
106	Summoner	P,2	300 Ft
107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
108	Syberia	P,2, X	400 Ft
154	Syberia	P,2, X	600 Ft
189	Syberia 2	P,2, X	600 Ft
202	Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
109	Technomage	P	300 Ft
335	Tekken 5 GU	2	600 Ft
153	Terminator 3: Rise of the Machines	2, X	600 Ft
303	The Bard's Tale	P,2, X	600 Ft
322	The Bard's Tale TT	P,2, X	300 Ft
218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
298	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
111	The Great Escape	P,2, X	500 Ft
278	The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
261	LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
260	The Moment of Silence	P	600 Ft
308	The Punisher TT	P,2, X	300 Ft
112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
145	The Simpsons: Hit and Run	P,2, X, G	600 Ft
232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
319	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
164	The Sims Bustin' Out TT	2, X, G	300 Ft
209	The Suffering	P,2, X	600 Ft
113	The Thing	P,2, X	400 Ft
114	The Ward	P	300 Ft
210	Thief 3	P,X	600 Ft
115	Throne of Darkness	P	400 Ft
146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
314	TC Splinter Cell: Chaos Theory	P,2, X, G	800 Ft
116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2, X, G	300 Ft
117	Tony Though	P	500 Ft
263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
151	True Crime: Streets of LA	P,2, X, G	600 Ft
318	UEFA Champ. League 2004-2005 GU	P,2, X, G	600 Ft
187	UEFA EURO 2004 GU	P,2, X, G	600 Ft
337	Unreal Championship 2: GU	X	600 Ft
118	Unreal II	P	500 Ft
193	UT 2004 GU	P	800 Ft
291	Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft
203	Van Helsing	2, X	600 Ft
119	Vietcong	P	500 Ft
120	Warcraft III	P	400 Ft
236	Warhammer 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
342	Warioware Touched! TT	D	200 Ft
121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
122	Warrior Kings	P	400 Ft
307	Winnie the Pooh's	2	300 Ft
123	Wizardry 8	P	400 Ft
124	World War 3	P	400 Ft
156	Worms 3D tippek	P,2, X, G	300 Ft
338	Worms 4: Mayhem GU	P,2, X	400 Ft
275	Worms Forts: Under Siege	P,2, X	300 Ft
147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
125	XIII	P,2, X, G	500 Ft
126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
127	Zanzarah	P	400 Ft

Új végigjátszások

346	Area 51	P,2, X	800 Ft
357	Battlefield 2 GU	P	800 Ft
359	Bloodrayne 2	P,2, X	600 Ft
362	Dungeon Lords [2. - befejez? rész]	P	800 Ft
364	Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
345	Forza Motorsport GU	X	400 Ft
344	God of War	2	800 Ft
347	Jade Empire GU	X	800 Ft
348	LEGO Star Wars	P,2, X, G	600 Ft
353	Mario Party Advance TT	A	300 Ft
349	Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
356	Panzers: Phase Two	P	800 Ft
352	Psychonauts	P,2, X	600 Ft
361	Psychotoxic	P	600 Ft
363	Rising Kingdoms	P	600 Ft
365	Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
366	Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
351	Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
350	SW III: Revenge of the Sith	2, X, D, S	600 Ft
355	Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
360	The Bard's Tale	P,2, X	600 Ft
358	World of Warcraft GU	P	800 Ft
354	Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft

Jelmagyarázat: **P:** PC, **2:** PS2, **X:** Xbox, **G:** Gamecube, **A:** Gameboy Advance, **S:** PSP.
A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.
A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAMEMASTER 1325 Budapest Pf.: 214
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

2006/1-es Play Zone nyertesek

Nintendo DS: Köteles Sára Szeged
King KOng ajándékcsomag: Faragó Kelemen Balatonfüred
Prince of Persia ajándékcsomag: Fodor László Göd
Matrix: Potornai Nikolett Budakalász, Kiss Richárd Pécs, Kényes Imre Bp., Széles Alex Nagykáta
Matrix ajándékcsomag: Kerekes Gusztáv Heves, Péter Zsigmond Bp.
Pro Evo soccer demo: Balogh Zsolt Nyíregyháza, Istenes Gabriella Szolnok, Papp István Kápolnásnyék
Pro Evo soccer polo: Horváth Tibor Bp., Kovács László Mohács, Prohászka Ildikó Keszthely
Harry Potter sárkány: Molnár István Kecskemét, Kacsó Roland Győr, Hajdú Zsolt Szentes, Jankovics Péter Zalaegerszeg
Call of Duty 2: Fehér Gábor Kezthely, Kertész Rózsa Vecsés
Poszter ajándékcsomag: Réső Krisztina Bp, Nagy Viktor Veszprém, Szölössy Erika Monor
Tony Hawk AS: Hajnal Géza Miskolci, Kolozsi Árpád Kaposvár
Ajándék csomag: Keresztes Attila Bp., Sárándi László Szeged
X-men ajándékcsomag: Havasi Péter Székesfehérvár
X-men szoftver: Varga Melinda Ercsi, Szűcs Norbert Nyékládháza
Dragonballz: Farkas József Bp.
GTA poszter: Balázs András Pécs, Kisgazda Sándor Sopron

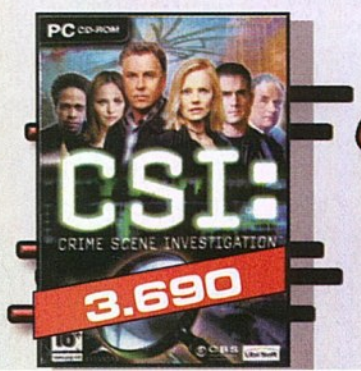
2005/8-as PC Games nyertesek

Design center: Haizer Tamás Szécsény
Vietcong 2: Tóth György Győrszentiván, Imre Gábor Zalaegerszeg
King Kong: Berke Bálint Nagykanizsa, Fehér Ágnes Szolnok
Civilization 4: Csepregi Judit Bp., Horváth Roland Százhalombatta
And Then There Were None: Pethő Richárd Zalaegerszeg, Kiss Patrik Balatonföldvár
Matrix: Path of Neo: Duchaj Áron Érd, Oláh János Gödöllő, Vas József Veszprém
Nyereményjáték (társasjáték): Kiss Martina Bp., Szabó Balázs Vác

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

JÁTÉKFESZTIVÁL NYEREMÉNY KUPON

GAME EXPRESSZ PC



AKCIÓ JÁTÉKOK

AMERICA'S 10 M.W.	8 990
APOCALYPTICA	990
AQUANOX 2	990
AREA 51	11 990
ARMED & DANGEROUS	1 672
BATTLEFIELD 1942 : THE WWII A.	11 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
BATTLEFIELD 1942:SECRET W.	7 490
BATTLEFIELD 2	11 990
BATTLEFIELD 2:SPECIAL FORCES	7 490
BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
AKCIÓ BEYOND GOOD & EVIL	1 590
BIONICLE:THE GAME CLASSIC	3 990
BOILING POINT	9 990
BOND:NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
BROTHERS IN ARMS E.I.B.	8 390
AKCIÓ BROTHERS IN ARMS R.T.H.30 HU	6 190
CALL OF DUTY 2.	14 290
CALL OF DUTY: GOTY	3 290
CALL OF DUTY:UNITED OFF.	5 790
CATWOMAN	3 990
CDV LEGENDS: GROM	1 090
CHARLIE&THE CHOCOLATE F.	8 390
CHICKEN LITTLE	8 990
CHROME	1 990
CHROME SPEC FORCE SL	7 160
CHRONICLES OF NARNIA	10 690
CLOSE COMBAT:FIRST TO FIGHT	1 590
COLD FEAR	6 690
COLD WAR	8 890
CONFLICT DESERT STORM2	890
CONFLICT GLOBAL STORM	8 390
CONFLICT VIETNAM	3 290
CONFLICT VIETNAM BUDGET	3 590
CONSTANTINE	5 890
CONTRACT JACK	2 680
COUNTER STRIKE 1 ANTHOLOGY	3 990
COUNTER STRIKE SOURCE	7 490
CRIME LIFE: GANG WARS	7 990
CROC 1 CLASSIC	3 990
DEAD TO RIGHTS	1 990
DEADLY DOZEN	2 990
DELTA FORCE 1	1 490
DELTA FORCE 2	1 990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
DF BLACK HAWK DOWN:TS	6 990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
DELTA FORCE XTREME	6 990
DOOM 3.RESURRECTION OF EVIL	6 690
DOOM3	6 690
DRAGON'S LAIR 3D /EXCLUSIVE	1 672
DRIVER COOL	1 990
ECHELON WIND WARRIORS	1 990
EDGE OF CHAOS COOL	990
EVIL DEAD:REGENERATION	8 390
F.E.A.R.	8 890
FANTASTIC FOUR	8 390
FAR CRY EXCLUSIVE	1 990
FIRE CAPTAIN	5 990
FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3 990
FROGGY CASTLE	990
GI COMBAT	1 790
GI COMBAT	1 990
AKCIÓ GTA: SAN ANDREAS	6 990
GUN	14 290
HARRY POTTER & THE CHAMBER.	3 990
HARRY POTTER & THE PHILOS.	3 990
HARRY POTTER & THE PRIS.	3 990
HARRY POTTER ÉS A TŰZ S.	11 990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
HEAVY METAL FAKK 2	1 090
HIDDEN STROKE 2	4 190
HITMAN: CONTRACTS BUDGET	2 490
HOUSE OF THE DEAD 2	990
HOUSE OF THE DEAD 3	1 990
IGI 2 COVERT STRIKE /BEST S.	2 090
JEANNE D'ARC	5 990
JOINT OPERATIONS TYPHOON R.	4 990
JOINT OPERATIONS T. R. ESC.	4 990
KILL SWITCH	1 990
KING KONG	8 990
KNIGHTMARE	890
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	1 990
LEMONY SNICKETS SERIES	5 890
MAFIA	2 490
MARS TAXI INC.	890
MARS TAXI INC.	890
MECH WARRIOR 4 / EXCLUSIVE	1 690
MEDAL OF HONOR ALLIED ASS.	3 990
MEDAL OF HONOR ALL. ASS. DEL.	11 990
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT:BREAKTHROUGH	7 490
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASS.	7 490
MEDAL OF HONOR PA. DIR.ED.	12 990
MEDAL OF HONOR: AA WAR CH.	11 990
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	2 990
MORTYR 2	5 990
MORTYR COOL	1 990
NEXAGON	1 784
ONE MUST FALL BATTLEGR.	4 490
OUTCAST COOL	1 990
OVERKILL	895
PAINKILLER:BATTLE OUT OF HELL	3 390
PLATYPUS	890
POWER RANGERS TIME FORCE	3 290
PRINCE OF PERSIA 2:WARRIOR W.	5 890
PRINCE OF PERSIA 2:WW /EXCL.	1 990
PROJECT NOMADS	5 890
PROJECT SNOWBLIND	5 890
PUNISHER	6 690
QUAKE 4	14 290
RAYMAN M	1 190
ROBOTS	7 160
SABOTAIN	1 990
SCRAPLAND	5 990
SEARCH & RESCUE 2	990
SEARCH & RESCUE 3	990
SECOND SIGHT	5 890
SERIOUS SAM 2	8 390
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	890
SHADE: WRATH OF ANGELS COOL	1 990
SHADOW OF MEMORIES	990
SHARK TALE	5 890
SHELLSHOCK NAM 67	3 390
SHREK 2.	5 890
SHREK SUPERSLAM	8 990
SINBAD BEST OF	2 990
SONIC 3D	990
SONIC ADVENTURE DX	1 990
SONIC HEROES	3 990
SPIDER-MAN	10 890
AKCIÓ SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	5 890
STAR WARS: BATTLEFRONT 2	14 290
STAR WARS: EP.1 RACER .	3 290
STAR WARS: GALAXIES	9 990
STAR WARS: GALAXIES JUMP TO..	5 890
STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 390
STAR WARS: KOTOR	3 390
STAR WARS: KOTOR II	8 390
STAR WARS: REPUBLIC COMM.	5 890
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 390
STATE OF WAR	890
SWAT 2	890
SWAT 3	1 790
SWAT 4	8 990
THE INCREDIBLES ACTION	5 890
THE MATRIX ONLINE	10 990
THE PATH OF NEO	9 990
THE SUFFERING TIES THAT BIND	9 990
AKCIÓ THIEF 3: DEADLY SHADOWS	2 490
AKCIÓ TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKN.	2 490
TONIC TROUBLE /EXCL.	1 290
TOTAL OVERDOSE	8 390
ULTIMATE SPIDER-MAN	14 290
VIETCONG 2	8 390
VIETNAM MED+EVAC	990
VIRTUA COP 2	990
VIRTUA FIGHTER 2	990
WILL ROCK /EXCLUSIVE	1 690
XIII.	1 590
X-MEN LEGENDS II:RISE	10 890

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

7 SINS	7 990
8TH WONDER OF THE WORLD	4 490
ACT OF WAR	3 990
AGAINST ROME COOL	990
AGE OF ALEXANDER	2 090
AGE OF ALEXANDER EXCLUSIVE	2 090
AGE OF EMPIRES III.	10 690
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 690
ANARCHY	890
ANNO 1503 CLASSIC	3 990
ANNO 1503:TREASURE...	7 490
ARMIES OF EXIGO CLASSIC	3 990
AUGUSTUS	1 990
BLACK AND WHITE 2	11 990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
BLITZKRIEG ANTHOLOGY	4 190
BLITZKRIEG II.	8 390
BLITZKRIEG:BURNING HORIZON	3 350
BLITZKRIEG:GREEN DEVILS	2 490
BLITZKRIEG:MISSION BARB.	2 490
BUSINESS TYCOON /EXCL.	1 290
C&C GENERALS DELUXE	3 990
C&C GENERALS:ZERO HOUR	7 490
C&C RENEGADE CLASSIC	3 990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
CAESAR 2	890
CAESAR 3	890
CAPITALISM 2.	790
CASINO DELUXE	890
CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ.	1 090
CDV LEGENDS: AM. CONQ. FB	1 090
CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 090
CDV LEGENDS: BREED	1 090
CDV LEGENDS: COSSACKS 2 BACK	1 090
CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 090
CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 090
CDV LEGENDS: NO MANS LAND	1 090
CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 090
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	8 390
CHAOS LEAGUE	1 990
CIVILIZATION IV.	8 950
CLUB FOOTBALL2005LIVERPOOL	6 690
CLUB FOOTBALL2005MANCHESTER	6 690
CLUB FOOTBALL2005REAL MADRID	6 690
COMMANDOS 3. BUDGET	2 490
COPS 2170:POWER OF LAW	4 190
COSSACKS 2:NAPOLEONIWARS	6 690
CREATURE CONFLICT	5 990
CSATAMÁGUSOK	1 990
D-DAY COOL	1 990
DISCIPLES GOLD	1 790
DISCIPLES GOLD	1 990
DOMINATION	6 690
DRONE ODYSSEY	890
EARTH 2160	7 160
EMPEROR	2 680
EMPIRE EARTH 2	8 890
EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQ	2 680
AKCIÓ EVIL GENIUS	3 490
FOOTBALL MANAGER 2006	9 990
FREEDOM FORCE VS. 3D REICH	7 160
GALACTIC CIVILIZATION	1 790
GALACTIC SWARM	890
GROUND C.& DARK C.	1 790
GROUND CONTROL 2.	2 680
HEROES IV.	1 990
HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
HOMEWORLD 1+2	3 590
HOMEWORLD 2	2 680
HOTEL GIANT COOL	1 990
IMPERIUM GALAKTIKA 2. DIGITAL R.	890
IMPOSSIBLE CREATURES (MS)	2 090
INDUSTRY GIANT 2. COOL	1 990
JAGGED ALLIANCE 2	1 790
JAGGED ALLIANCE 2	1 790
KNIGHTS OF HONOR	3 990
LARRY'S CASINO	890
LMA MANAGER 2005	8 390
LOCO-COMMOTION TOYTRAINS	490
AKCIÓ LORDS MAGIC + LORDS REALM 3	6 290
MASSIVE ASSAULT	4 490
MASTER OF ORION COOL	1 990
MEDIEVAL LORDS	7 990
MONOPOLY TYCOON COOL	1 890
MONTE CARLO 2	890
MOVIES	14 290
NEXUS:THE JUPITER...	3 590
OIL TYCOON 2	5 990
PANZER ELITE GOLD COOL	1 990
PANZERS	2 990

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

PERIMETER	890
PLAYBOY THE MANSION	6 690
POKOLI SZOMSZÉDOK	3 990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
AKCIÓ POKOLI SZOMSZÉDOK PACK	6 990
PORT ROYAL 2	4 990
REBELS	990
RESTAURANT EMPIRE COOL	1 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3	6 990
ROLLERCOASTER TYC. 3 SOAKED	5 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3 WILD!	4 990
ROME TOTAL WAR BARB. INV.	7 490
S.W.I.N.E.	890
SACRED	3 990
SACRED GOLD	5 990
SACRED UNDERWORLD	3 990
SENTINEL	4 190
SETTLERS:HERITAGE OF KINGS	8 890
SETTLERS:HOK EXPANSION DISC	4 190
SHATTERED UNION	9 990
SHOGUN TOTAL WAR CLASSIC	3 990
SILENT STORM	1 990
SILENT STORM SENTINELS	2 990
SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 DELUXE	11 990
SIM CITY 4:RUSH HOUR	7 490
SINGLES 2	7 160
SINGLES:FLIRT UP YOUR LIFE	7 160
SOLDIERS: WW II HEROES	2 090
SPELLFORCE	3 990
SPELLFORCE GOLD	5 990
STAR WRAITH IV	3 990
STRONGHOLD 2	6 690
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE E.	7 490
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
THE SIMS 2	12 990
THE SIMS 2 : EGYETEM	7 490
THE SIMS 2 : ÉJSZAKÁK	7 490
THE SIMS 2 : KARÁCSONYI PARTY	3 990
THE SIMS ABRAKADABRA	4 990
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	4 990
THE SIMS UNLEASHED	4 990
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	11 990
TRANSPORT GIANT	5 990
TRIBES 2 ELLER	890
TRIBES VENGEANCE	3 590
UFO: AFTERSHOCK	7 990
WALL STREET TYCOON	1 290
WAR OF THE RING	2 680
WAR TIMES	4 490
WARCRAFT 2	1 790
WARCRAFTIII:THE FROZEN THR.	2 680
WARHAMMER DAWN OF WAR	9 190
WARLORDS IV	1 590
WATERLOO	1 790
WILD LIFE PARK	1 990
WILDFIRE & OUTDOOR LIFE	1 690
WORMS 3D	1 990
WORMS BATTLE PACK	5 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	3 990
ZEUS	1 784
ZOO EMPIRE	5 990
ZOO TYCOON EXCLUSIVE	3 590

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGATHA CHRISTIE: AND THEN...	8 990
ALONE IN THE DARK IV COOL	1 990
ANOTHER WAR COOL	1 990
ATLANTIS EVOLUTION	5 890
BARD'S TALE	6 690
BEYOND DIVINITY	3 990
CAVEMAN ADVENTURES	990
CHILDREN OF THE NILE	3 990
AKCIÓ CSI 1/2/3	3 690
CSI2: DARK MOTIVES	2 090
DARK FALL II	1 690
DEMON STONE	3 990
DUNGEON LORDS	6 690
DUNGEON SIEGE II	8 390
EGYPT III.	3 290
ETHERLORDS COOL	1 990
EVERQUEST 2 EXCLUSIVE	2 090
EVERQUEST II:DESERT OF FLAME	5 890
EVERQUEST LIMITED ED.	8 390
GABRIEL KNIGHT 3	1 790
GOOKA: THE MYSTERY OF JAN.	1 990
GOTHIC 2	3 990
GOTHIC 2 GOLD	5 990
GOTHIC 2 NIGHT OF THE RAVEN	3 990
GUILD WARS SPECIAL EDITION	8 952
JULES VERNE 4: JOURNEY TO THE..	8 390
KNIGHTSHIFT	1 990
AKCIÓ LARRY MAGNA CUM LAUDE	3 490
LEISURE SUIT LARRY	890
MYST IV	1 990
MYST TRILOGY	3 990
MYST V:END OF AGES	6 690
NAUTILUS/JULES VERNE	890
SECRET OF THE LOST CAVERN	8 990
SHADOWBANE+RISE OF CHAOS	1 690
SHERLOCK H. ÉS AZ EZÜST FÜLB.	3 990
SID MEIER´S PIRATES!	2 990
SILENT HILL 3	2 990
SPACE HACK	1 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE FIFTH DISCIPLE COOL	1 990
THE I OF THE DRAGON	1 990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	3 990
THRONE OF DARKNESS	1 190
URU: AGES BEYOND MYST	1 690
URU: PATH OF THE SHELL	3 290
VAMPIRE: MASQUERADE BLOODL.	5 890
VERNE: RETURN TO MYSTERIOUS	4 190
WEIRD WAR	990
WORLD OF WARCRAFT	12 090

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

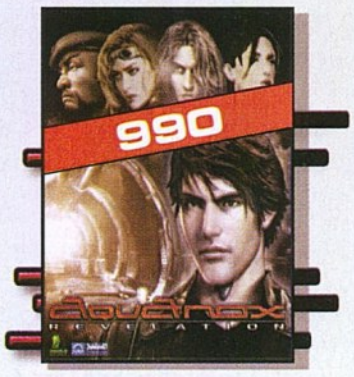
ACTUA SOCCER 3. ZOODIGITAL	890
ARCADE BOXING	890
BIG MUTHA TRUCKERS 2	4 990
COMANCHE 4	3 990
COMBAT FLIGHT SIM.2	3 590
CRUISER QUINTO RACING WHEEL	16 090
DESTROYER COMMAND	1 690
EURO 2004	11 990
EURO RALLY CHAMPION	1 990
EXCLUSIVE IL 2 STURMOVIK	1 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	1 990
FIFA 06	12 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FIFA FOOTBALL 2005	7 490
FIFA MANAGER 06	11 990
FLANKER	1 190
FLIGHT SIM 2002 EXCLUSIVE	3 590
FREELANCER (MICROSOFT) EXCL.	2 090
GO KART RACER	890
GT LEGENDS	9 990
GTR	9 990
GUNSHIP COOL	1 990
HEROES OF THE PACIFIC	8 390
HOT WHEELS STUNT TRACK	4 190
IL2 FORGOTTEN BATTLES	3 590
IMPERIAL GLORY	8 390
KING OF THE ROAD COOL	1 990
LINKS LS 2003	1 690
MASHED	3 390
MEGARACE 3.	890
MICHAEL SCHUMACHER KART	3 990
MIG 29	1 990
MOTO GP 3.	8 390
NBA LIVE 06	11 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	3 990
NEED FOR SPEED MOST WANTED	11 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UGROUND 2	7 490
NEED FOR SPEED UGROUND	3 990
NHL 06	11 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	3 990
NHL 2004 CLASSIC	3 990
NHL 2005	11 990
PACIFIC FIGHTERS	1 990
POOL MASTER 2	1 490
POWERBOAT RACING	890
PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 5	9 990
RALLY TROPHY COOL	1 990
RED BARON 3D	890
SCAR	7 990
SILENT HUNTER 3	8 390
SKI JUMPING	2 990
SKI RACING 2006	5 990
SPHERE RACER	890
STEEL BEASTS	1 790
STRIKE FIGHTERS	1 790
STUNT RACER	890
TENNIS ACE	890
TIGER WOODS 2004 CLASSIC	3 990
TIGER WOODS 2005	11 990
TOCA RACE DRIVER 2. BS.	2 090
TONY HAWK U2	5 890
TORINO 2006 WINTER OLYMPICS	6 490
TRACKMANIA	2 680
TRACKMANIA SUNRISE	7 160
TRAIN SIMULATOR EXCLUSIVE	3 590
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005	11 990
WINGS OF WAR	1 690
WORLD CHAMP.SNOOKER '03	1 690
WORLD SNOOKER CH. 2005	10 990
WORLDWIDE SOCCER	990
XPAND RALLY	3 590

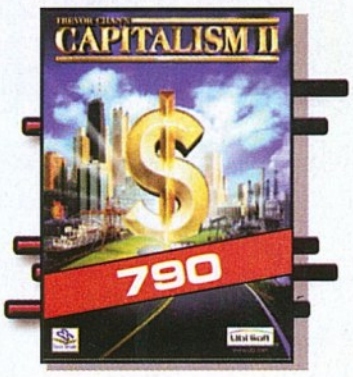
VEGYES JÁTÉKOK

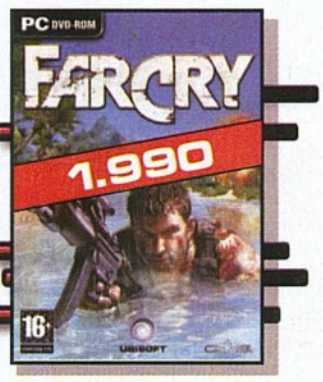
ACTION MAN ARTIC ADV COOL	1 990
AIR OFFENSIVE	890
ATARI 80 CLASSIC GAMES	990
BETTI HERCEGNŐ	1 790
CHICKEN SHOOT 2	990
DI: ALADDIN /BB	1 090
DI: ATLANTIS /BB	1 690
FÖLD, VÍZ ÉS LEVEGŐ	1 990
GALAXY OF GAMES 350	1 990
INCADIA	990
KOKOTONI WILF	890
LEGO STAR WARS	6 690
MAHJONGG VARIETY PACK 2	1 490
MAJESTIC CHESS	5 990
POMPOS KALANDJAI	890
POMPOS-ELLOPOTT BETŰK	890
POOL PARADISE	1 690
REJTVÉNYBEN A MEGOLDÁS	1 490
SANTA CLAUS	1 690
SHREK 2 PAINT&CREATE	2 490
STAR WARS EP.III ACTIVITY CEN.	3 590
TAITO LEGENDS	5 890
TEDDY MACKÓK	1 490
TÖRPEKERESŐ 3. A TERMÉSZET...	890
TURTLE BAY	990
ZAPPER COOL	1 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!







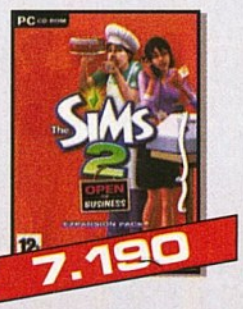
MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

12.790

12.790

12.990



7.190

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 790 , MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS

18 DRIVER: PARALLEL LINES
22 HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
24 TOMB RAIDER VS HITMAN
26 JESPER KYD INTERJÚ
28 DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE
32 AUTO ASSAULT
34 TIMESHIFT
36 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

PREVIEW

TOVÁBBI HÍREK, CIKKEK, INTERJÚK: WWW.THEPLAYER.HU

LOADING...

Ez a január bizony sokkal nyugalmasabban telt, mint az utóbbi években bármikor. Mármint a játékforgalmazóknak, nem nekünk… Az elmúlt két-három évben a karácsonyra beharangozott játékok nagyobbik része áttolódott a következő év első két hónapjára, így mindig maradt jó pár nagy durranás a karácsonyi nagy roham utánra is. Tavaly csak néhány játék megjelenését tolták el, de azokét rögtön több hónappal, így január elején azzal kellett szembesülnünk, hogy nagyjából semmi sem fog megjelenni a lapleadásunk előtt, és így kénytelenek leszünk pucér nők képeivel megtölteni a lapot. Bár sejtettük, hogy ti valószínűleg ezzel is kiegyeznétek, mi mégis úgy éreztük, az ilyen jellegű tartalom maximum egy később megjelenő jubileumi kiadványba illene inkább, mintsem az új magazinunk első számába. Szóval nagyon sanyarúnak tűnt a helyzet, de nem adtuk fel a reményt, inkább ittunk pár koktélt (illetve Callisto és InGen néhány sört), majd dupla lendülettel, és halált megvető bátorsággal vetettük bele magunkat a játékbiznisz legsötétebb bugyraiba.

Szerencsére az élet nem állt azért meg teljesen, rögtön pazarolnunk is kell néhány szót a next-gen éra első képviselőjének eljövetelével kapcsolatban, hiszen mint azt mindannyian pontosan tudjátok, tavaly év végén megjelent az Xbox 360, amelyből járt nálunk egy példány – mint azt a játék teszteknél, és a hardveres rovatnál is látni fogjátok. Alig, hogy kipróbáltuk a 360-as játékokat, máris elkezdtek szállingózni az első konkrétnak tűnő hírek a PS3-mal kapcsolatban, és a Nintendo fontosabb emberei is eleresztettek pár kéretlen megjegyzést az új konzoljukról. Aztán megtörtént néhány rég óta rebesgetett játék hivatalos bejelentése, az elkövetkezendő oldalakon olvashattok többek között az új Medal of Honor játékról, és a Far Cry készítőinek eddig szuper titkosan kezelt új projektjéről, melynek a srácok a Crysis címet adták.

Persze nem csak móka és kacagás, de balhé is volt bőven, számtalan per indult, és persze Jack Thompson is hallatott magáról. Felreppentek pletykák arról, hogy Bono cége, az Elevation meg akarja vásárolni a Take Two Software-t. Jack Thompson egyből nyílt levelet címzett szegény Bono-nak, melyben több száz oldalon (jó, ok, csak néhány oldalon, de az is sok azért) keresztül fejtegette, hogy miért nem szabad neki közösséget vállalnia olyan cégekkel, mint a Take Two, amelynek tagjai valószínűleg egytől-egyig a sátán cimborái. A San Andreas-szal kapcsolatos cégek nem úszták meg a januárt ezzel az egy üggyel, Los Angeles a forró kávé néven elhíresült trükk miatt beperelte mind a Take Two-t, mind a Rockstar-t. Továbbra is nehéz ép ésszel felfogni, hogy egy GTA játék, amiben nagyjából az összes létező (és plusz még néhány eddig ismeretlen) bűncselekményt is elkövethetünk, azon hasal el, hogy bekerült némi etyepetye is...

Az Amerikai Indiánok Szövetsége is belépett a játék kiadókat támadók sorába, megelégelték ugyanis az Activision Gun című játékában található – és főleg az indiánok ellen irányuló – rasszista elemeket, határozottan követelték, hogy a kiadó vonja vissza a játékot, és csak azután adják ki újra, miután a skalpolásokat, az indiánok kiirtását célzó küldetéseket, stb. eltávolították a programból. Az Activision irányából némi kuncogást, majd egy határozott nemleges választ hallhattak az érzékenyebb hallású megfigyelők…

Ahogy múltak a napok, egyre biztatóbb események történtek, sikerült megkaparintanunk egészen tetemes mennyiségű játék ilyen-olyan verzióját. Ennek köszönhető, hogy többek között Ghost Recon Advanced Warfighter, Driver: Parallel Lines, TimeShift, Auto Assault, The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II, Toca Race Driver 3, Black, Desperados 2, Fight Night Round 3, The Godfather, és még számtalan más játék tesztjét olvashatjátok a következő oldalakon. Egy a lényeg, a sok viszontagság ellenére végül sikerült igazán ütős anyagokat összerakni. Reméljük, hogy tovább lapozva sok hasznos, és érdekes olvasmányt találtok, érdemes felfedezni a lapban található rengeteg újdonságot, és persze mindenképpen ajánlott körülnézni a DVD mellékleten is (Review Commando, támadás!!!).

MOTO GP ULTIMATE RACE TECHNOLOGY 2006

Remek kis képrejtvénnyel szolgálunk az olvasást felüdítendő! Keressétek meg Makoto Tamada és Makoto Tamada között a különbségeket! Nekünk csak hármat sikerült:

cipő, sisak és az egyiken fordítva vannak a feliratok (hülye designerek:). De vajon melyik az eredeti?

500-AS TEMA - BELYEGEK

A franciák mindig is különc népség voltak, elég, ha csak az étrendjüket megnézzük: ropogós békacomb és sült csiga. Persze az élet minden területén tudnánk még példákat sorolni, most viszont a videojátékok területére evezünk. A francia posta Héros Des Jeux Video címmel bélyegsorozatot adott ki a leghíresebb videojáték hősöket rakva a színes kis ábrákra. Ezen túl megnyalhatod tehát kedvencedet, legyen az Mario, Rayman, Lara Croft, vagy épp a Simek. A tíz darabból álló sorozat három millió példányban került forgalomba, és 2.65 Eurós áron kapható. A karácsonyt ugyan lekéstük, de húsvétra még küldhetsz ilyet a haveroknak! :)

500-AS TEMA - UTAZAS JAPAN MODRA

Japánban a formája után lövedéknek nevezett Intercity-ken az internet elérés alap dolog. Az előtted ülő széktámlájába beépített érintőképernyős LCD monitoron híreket olvashatsz, filmeket nézhetsz (komplett gyűjteményből válogatva), zenét hallgathatsz, böngészheted a világhálót, megnézheted az időjárást és most kapaszkodj: játszhatsz is! A szék karfájába épített, levehető kis irányítókarral játékok egész garmadájából választhatsz, hogy elmúlasd az út unalmas perceit. Ezen elmélkedni egy koszos, lestrapált MÁV kocsiban zötykölődve igencsak lehangoló tud lenni…

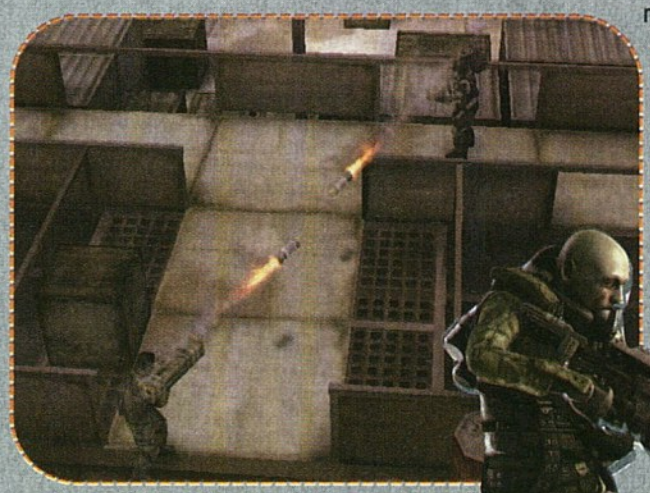
500-AS TEMA - LABBELI, CSAK MEGSZALLOTTAKNAK

Manapság egyre gyakrabban esik szó a videojáték cégek és teljesen más területen dolgozó kollegáik közötti kooperációról. Leggyakrabban a sportszergyártó és ruházati vállalatok állnak elő, valami brandingelt cuccal, a közelmúltban láttunk már erre példát. A Nike Playstation Air Force One esete azonban ettől egy picit talán több, ugyanis ez a termék kereskedelmi forgalomba nem kerül, mindössze 150 pár készül belőle, melyeket hírességeknek szánnak, hogy a közeljövőben tartandó eseményeken viseljék. Netán PS3 partikon? :)

KILLZONE: LIBERATION

■ GUERILLA GAMES / SCE ■ 2006. IV. NEGYED

A Killzone az utóbbi idők egyik meglepetése volt a már öregecske PS2-es platformon. Fantasztikus grafikájával felrázta kicsit a szunyókáló FPS műfajt, és egy csapásra rengeteg hívet szerzett magának. Nem csoda, hogy a tavalyi E3 legtöbbet emlegetett eseménye az a bizonyos PS3-as bemutató volt, ahol a Killzone is szerepelt, és ami később kiderült, hogy render volt (bár a készítők esküdöznek, hogy a kész játék olyan élményt nyújt majd). Viszont tavaly egyes pletykák azt pedzegették, hogy a következő generációs mellett két másik játék is készül eme univerzumban, az egyik PS2-re, a másik meg esetleg PSP-re, de csak a PS3-as cím lett hivatalosan megerősítve… mostanáig. A hordozható változat szakít a hagyományokkal és TPS lesz, a sztori viszont ott folytatódik, ahol a PS2-es abbamaradt. Két hónap telt el, és a háború a Helghast uralom ellenében még mindig dúl. A főszerepben ismét Jan Templart köszönhetjük, aki a frontvonal túlsó oldalán teljesít majd szolgálatot, túszokat kell kiszabadítania Metrac ezredes csapatainak fogságából.



A játék hangulata és grafikai stílusa a régi, viszont az új nézőpont új elemeket is hoz, nagy szüksége lesz hősünknek a lopakodásra, kicsit Metal Gear hatás érhette a fejlesztőket. Fegyverekből persze most sem lesz hiány, mint ahogy izgalmas akciókból sem, várjuk szeretettel…

PLETYKÁK

GTA4: Europe. Nna hogy hangzik? Az a hír járja (a dolgot az angolszász PlayStation Magazine szellőzette meg), hogy a Grand Theft Auto sorozat következő része Európa hat nagyvárosában játszódik majd. A lap nem áll meg ennyinél, egyenesen azt taglalja, hogy már az idei E3-n be is mutatják Rockstarék a cuccot, sőt év végén meg is jelenik PS3-ra. Hmm, hmmmm, óvatosan fogadjunk be ilyen híreket, csakis akkor higgyünk, ha már mindez hivatalosan is megerősítést nyert, mindaddig spekuláció.

A dolog egyébként furcsamód összecseng egy korábbi pletykával, melyet egy Rockstar North alkalmazott terjesztett, miszerint az új GTA Londonban játszódik majd, az úr 1997. esztendejében. Meglátjuk…

Aztán van **Rezes** hírünk is, a madarak csiripelése, és a csillagok állása alapján PSP-re is érkezhet a stuff, ami már DC-n és PS2-n bizonyított (igaz megosztotta a közönséget, de aki beleszeretett, az csak felsőfokon említi azóta is). A döntés nem lenne meglepő, hiszen a Lumines is nagy siker PSP-n, ami tudvalevő szintén Tetsuya Mizuguchi alkotás. Másik SEGA közeli pletyka, hogy egy exkluzív **Sonic the Hedgehog** játék készül Revolutionra nagy titokban. A cucc a hírek szerint nem azonos a PS3-ra és Xbox 360-ra beharangozott játékkal, hanem ettől független fejlesztés. Talán mégis munkálkodnak Blizzardék a **Diablo III**-on? Szerintünk kétségtelen, bár mindezidáig semmilyen megerősítés nem érkezett róla. Most két álláshirdetés kavart fel nagy port, miszerint Diablo I és II fejlesztői keresnek animálásban jártas szakembereket. A Bungie-nál is az álláshirdetések árulkodnak: PC-s fejlesztőket keresnek a leghíresebb Microsoft Game Studios franchise-hoz. Mi lehet ez? **Halo 2** PC-re?

- REFLECTIONS INTERACTIVE
- ATARI
- WWW.ATARI.COM/DRIVER
- 2006. MÁRCIUS 17.
- TESZTPLATFORM: PS2

- A REMÉNY SOSEM HAL MEG! A TESZT ALAPJÁN ÚJRA LÁTUNK ESÉLYT ARRA, HOGY A DRIVER SOROZAT NE TŰNJÖN EL A SÜLLYESZTŐBEN MINDÖRÖKRE...

SPOILER FAKTOR

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

DRIVER PARALLEL LINES

avagy a kettősség elve

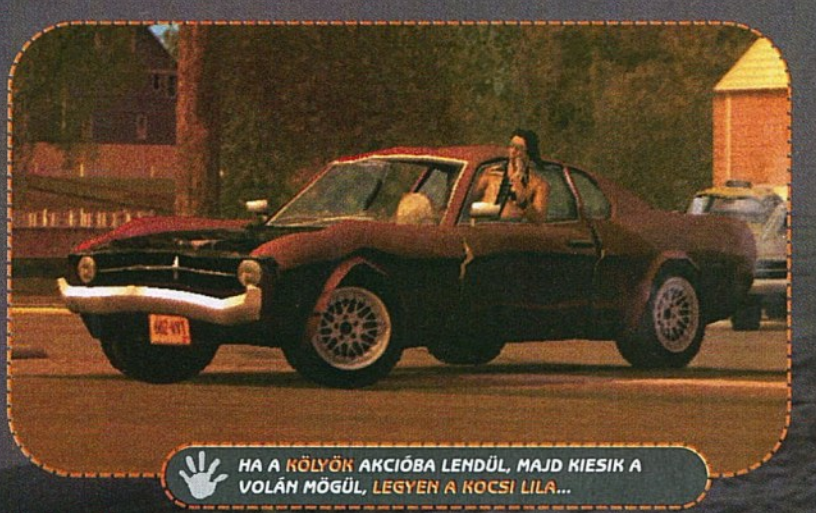
A Reflections csapata mindig lerakott valamit az asztalra a múltban. Amigán imádtuk a Shadow of the Beast sorozatot (akkoriban sokáig ez jelentette az etalont), később hangosan kurjongatva nyüstöltük a Destruction Derby-ket, és örömmel fogadtuk, amikor a Driver első része megjelent.

A csapat aztán mindenkit meglepett 2004-ben a Driv3r-rel, mondhatni kettős értelemben. Sokan várták már négy esztendő elteltével a folytatást, ám végül csúfos pofáraesés lett belőle. A játék alapjaiban véve nem volt rossz, de vajmi kevés újdonságot hozott – pláne a riválisGTA sorozathoz mérten –, s ami volt is benne (gyalogos missziók), azok pont rosszul sültek el. Arról meg már ne is beszéljünk, hogy rengeteg bug benne maradt, így a játszhatóság terén jókora pofont kapott a bátor játékos, aki kezébe vette a kontrollert. Furamód azonban anyagilag gyümölcsözőnek bizonyult a vállalkozás (azaz sokan megvették), ennek is köszönhetően jött létre a mostani folytatás. De vajon sikerült-e a Reflections-nek kikötszörülni a csorbát? Nos erre mi is nagyon kíváncsiak voltunk, így izgatottan vetettük rá magunkat a preview példányra, ami ugyan még nem a végleges kódot tartalmazza, és itt-ott hiányos is, de azért láttatni engedi a lényeget.

A Parallel Lines nemcsak az előzmények ismeretében bátor lépés, hanem akkor is, ha azokat a változtatásokat nézzük, amit a készítők megléptek. Tanner nincs többé (csúnya is lett volna a múltkori eset után feltámasztani), helyét a The Kid nevű 18 éves srác vette át (akinek nevét – mert szörnyű hosszú – csak rövidítve, mint TK halljuk majd leginkább). Éles váltásként hősünk egyáltalán nem zsaru, sőt leginkább bűnöző. Piti kis kezdőként indul, és egyre komolyabb feladatokat végezve kell feljebb jutnia a ranglétrán.

A helyszín is változik, ezúttal csak egy nagyvárost kapunk, de az New York, az összes híres helyszínnel a tarsolyban. Járhatunk Manhattan-ben, Harlemben, kiruccanhatunk a Bronxba, vagy New Jersey-be, de Staten Island, Queens, Brooklyn és Coney Island is mind-mind tiszteletüket teszik. Megnézhetjük a Times Square-t, lófrálhatunk a Central Parkban, de megcsodálhatjuk a World

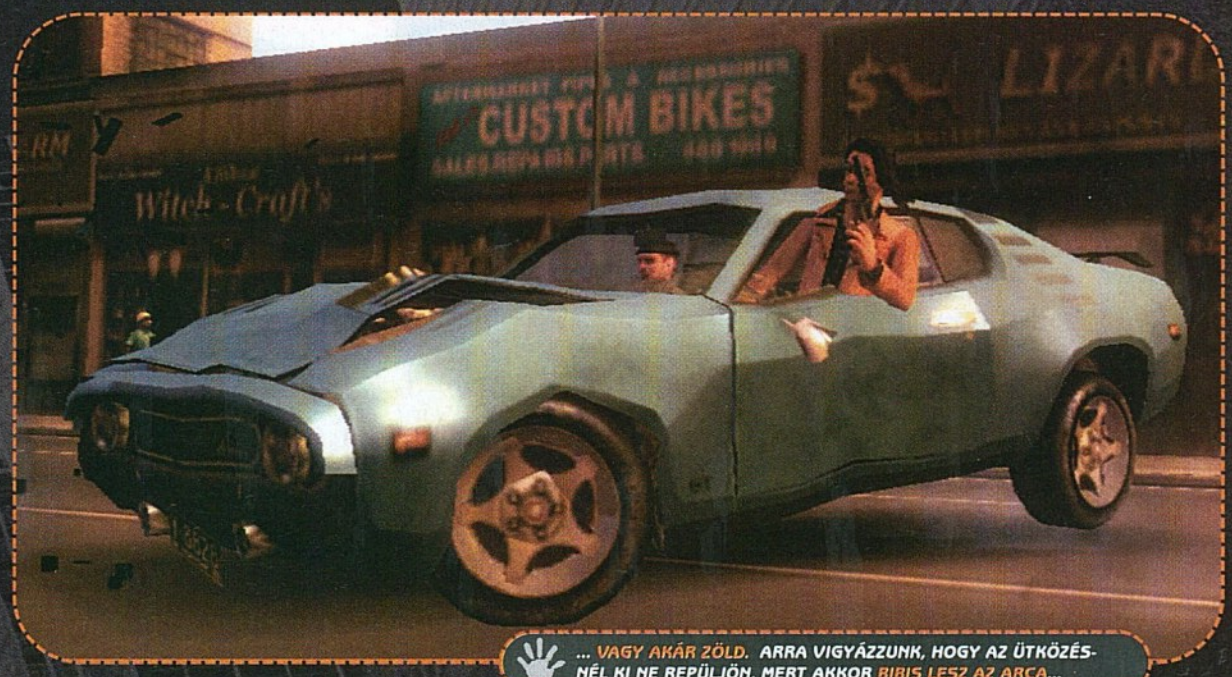
Trade Centert is, illetve annak maradványaként elhíresült Ground Zerót. Álljunk meg egy percre! Mindkettőt? Igen! Talán nem túl nagy SPOILER!, ha eláruljuk, hogy a játék két különböző időben játszódik. Az első fele 1978-ban, és a gengszter-ranglétrán való fellépdelésről szól, a második pedig (miután TK barátunk börtönbe kerül és lehúz egy laza 28 évet – az ok maradjon meglepetés) 2006-ban, amely a bosszú ideje. Eme kettősségre utal az alcím is, és ez az, amit játék készítői remekül meg is fogtak. Hiszen nincs



HA A KÖLYÖK AKCIÓBA LENDÜL, MAJD KIESIK A VOLÁN MÖGÜL, LEGYEN A KOCSI LILA...

több város, de mégis annyira különbözik a két időszak, mintha – kis túlzással – máshol járnánk. A színek, a stílus, a járókelők, az épületek, az autók... Apropó autók! A járgányok nemcsak hogy másak (természetesen az adott korszaknak megfelelőek), de másképp is viselkednek. A régebbi modellek sokkal makrancosabbak, dobálják magukat, nehezebben vezet-

hetőek, az újak pedig precízek és gyorsak, könnyen manőverezhetőek (egyébként ugyanez a fejlődés jól levehető a fegyverek használhatóságát illetően is). Összesen 80 jármű vezethető, ezekbe értendő a megszokott sportautók mellett olyan extra is, mint különféle motorok, busz, kamion, sőt még egy bulldózer is. Hajókázni ezúttal nem kell, mint ahogy az úszás „fícsőrt" is kivették a játékból. Sőt! Jó hír, hogy a Reflections-nél hallgattak a kritikákra, és nem erőltették a gyalogos részeket, az új epizódban 15%–85% arányban áll a dolog, természetesen az autós mókázás javára. A missziós struktúra maradt (mintegy 40 pálya van), de némileg szabadabb felállásban megy a dolog: ide-oda furikázhatunk a városban, és akkor megyünk a következő küldetésre, amikor kedvünk szottyan. A feladatok amúgy az eddigihez hasonlatosak, üldözések, menekülések, de van olyan, hogy egy teherautó platóról kell hátrafelé lőni, vagy épp egy vonat után száguldani. Ami egy kis színesítés, hogy a minijátékok sem külön a menüből érhetőek el, hanem a játék szerves részét képezik. Itt egyébként körversenyekre, utcai versenyekre, survival illetve checkpoint race-ekre, valamint roncsderbire(!) tessék gondolni. Végrehajtásuk nem kötelező, de így juthatunk pénzhez, amit aztán az autóinkra költhetünk. Igen, van némi tuning rész is a játékban, de leginkább vizuális. Azért valamelyest javíthatunk a kezelhetőségen, teljesítményen, de vehetünk nitrót és golyóálló gumit is. A műhelyekben a verdák javíthatóak is lesznek, amire szükség is lesz, ugyanis a mesterséges intelligencia is keményebb lett. Eleve nehezebb lerázni a zsernyákokat, de ha sikerül is, a legközelebbi találkozásnál megismernek, így célszerű ilyenkor vagy autót váltani, vagy egy műhelyben átalakítani. Természetesen mivel a vezethető járgányok nem licenceltek, így szabadon törhetőek, zúzhatóak lesznek, jó Driveres szokás szerint.



... VAGY AKÁR ZÖLD. ARRA VIGYÁZZUNK, HOGY AZ ÜTKÖZÉSNÉL KI NE REPÜLJÖN, MERT AKKOR BIBIS LESZ AZ ARCA...

Töltőképernyővel maximum a játék elején találkozunk, ezután már zökkenőmentesen történik a kaland, minden menet közben cserélődik konzolunk agyában. A zenék is folyamatosan töltődnek az akciók alatt, egyébként e téren is a már említett kettősség jellemző. A hetvenes években a kor nagyjai szólnak (Blondie, Iggy Pop, David Bowie, Grandmaster Flash, Jimmy Hendrix), a mai történéseknél pedig a mostani ifjú titánok (The Roots, Kaiser Chiefs, Roots Mauva, The Cribs, Infidels). Az átvezető animok nagyon rendben vannak, csakúgy, mint legutóbb, egy rossz szavunk sem lehet ez ügyben. A játék grafikája fejlődött valamelyest, de azért javarészt olyan, mint múltkorában. Jó poén, hogy TK haja lobog (egy kis idő után már azért idegesítő, hogy folyton dobálja magát a srác), impozánsan fest egy chopper nyergében. Továbbra is megmaradt egyébként a „thrill cam", amellyel lassítva és kívülről szemlélhetjük akcióinkat, viszont a Director mód, vagyis a visszajátszás likvidálva lett. Ezt nagyon sajnáljuk, remekül el lehetett vele ökörködni. Egy fontos dolog sajnos hiányzott vagy nem működött az általunk tesztelt verzióban, ez pedig a multiplayer rész. A hírek szerint nyolcan randalírozhatunk majd egyszerre, de főként a minijátékokra korlátozódik majd a szórakozás.

Most pedig jöjjön a várva várt értékelés, milyen is a stuff valójában. Mi remekül elszórakoztunk vele, de persze egy ilyen félkész állapotról korai lenne még sommás véleményt mondani. Az újítások a helyén vannak, az ötletek jók, de nagy ugrás tulajdonképp nem történt. Inkább csak hallgattak a Reflections-nél a rajongók szavára, hogy nem kell mindenféle erőltetett dologgal teletömködni, nem kell mindenáron GTA-t majmolni. A Driver maradjon meg annak az „egyszerű" autós akciónak, ami eddig is volt, és akkor nem lehet baj. Persze lesznek, akik e nézetet nem osztják majd, az összehasonlítás valamilyen szinten elkerülhetetlen. Éppen ezért azok fognak jól szórakozni a Parallel Lines-szal, akik az előző részeket is kedvelték, és nem vágynak feltétlen San Andreas-i mélységekre. Már csak az a kérdés, hogy a végső kódban maradnak-e bugok, és mennyi. Az csúnya volna, még egyszer nincs bocsánat...

m_anger

HOL FOLYTATÓDIK?

A Driver: Parallel Lines, mint az a cikkből kiderül, első körben PS2-re és Xbox-ra érkezik. Ez a dolog már kőbevésett, hivatalosan bejelentett, stb. Viszont igen valószínű a PC-s verzió érkezte is, csak úgy, mint a múltkor: néhány hónappal a konzolok után. Erről az Atari-tól ugyan nem jött megerősítés, viszont amikor csak szóba került, sűrű mosolygások közepette hebegtek-habogtak. A legvadabb pletykák szerint még egy PSP-s Driver is be van tervezve, méghozzá az új Outrun-t készítő Sumo Digital-tól, ezt már azonban kategorikusan tagadta a kiadó, szóval nem hinnénk, hogy igaz. Hacsak nem sikerülnek jól az eladások, akkor ugyanis elkelhet egy kisgépes változat is...

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

■ AKELLA / PLAYLOGIC ■ 2006. MÁRCIUS 31.

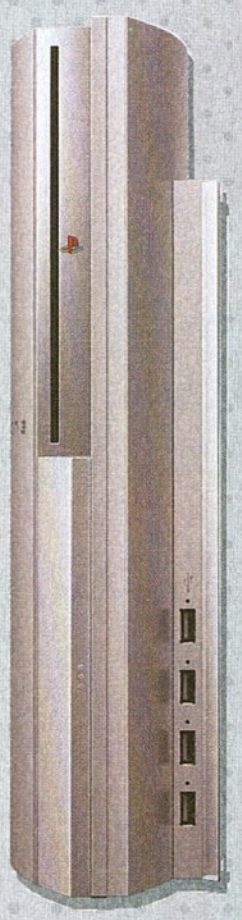
PC

Sid Meier apó csak úgy kapkodhatja a fejét a sok Pirates! klón láttán, ám eddig nem nagyon voltak álmatlan éjszakái a trónkövetelők miatt – most azonban itt van egy új versenyző, még pedig az Age of Pirates: Caribbean Tales személyében. A játékban öt frakció közül választhatunk (Angol, Francia, Spanyol, Portugál és Kalózok), melyek nagy volumenű politikai villogásait egy szép kerek történetbe

csomagolták nekünk, amit két különböző perspektívából is megtekinthetünk: vagy Blaze-t, a harcos kalózlányt, vagy Daniel-t, a macsó kalózfiút választhatjuk virtuális megtestesítőnknek, mely már csak azért is üdvös, hiszen két teljesen különböző játékot játszhatunk így végig. A történet elején egy idegen a kezünkbe nyomja apánk hagyatékát – aki idestova már húsz éve halott –, nevezetesen egy térképdarabot. Természetesen hatalmas kincseket és egyéb, földi halandó számára kívánatos dolgokat rejthetünk a megjelölt helyszínen, ám az út odáig hosszú lesz. Rajtunk áll, hogy jó kalózhagyományokhoz híven fosztogatjuk a jónépet, kincset keresünk, esetleg békés kereskedelemmel óhajtjuk magunkat felküzdeni a társadalmi és egyéb ranglétrákon. Egy biztos, sok kalandot ígér az anyag, bár a béta verziót elnézegetve még lesz dolguk a fejlesztőknek. Második negyedévre ígérik az anyagot – bízzunk a legjobbakban.

PS3

Hatalmas mennyiségű PS3 pletyka szakadt a nyakunkba, melyet a legutóbbi PSM közölt. Nem szabad tényként kezelni őket, de a legérdekesebbjét kiválogattuk. Első és talán legfontosabb, hogy a PS3-nak lesz az Xbox Live!-hoz hasonló online szolgáltatása, mely állítólag túl is szárnyalja azt. A Sony a hírek szerint már a PS2-es network adapter óta (azaz már három éve) fejlesztgeti rendszerét, de eddig nem adták ki, hanem inkább tökéletesítették. A masina képes lesz digitális videó rögzítésre, lesz benne merevlemez (méretről nincsenek infók), és összekapcsolható lesz a PSP-vel is. Ez utóbbira példa, hogy például a PS3-unkba helyezett DVD-t vagy más videót megnézhetjük majd PSP-n is (a PS3-at location free playerként használva), bárhol is vagyunk a világban, de persze képeket és videókat is tilitolizhatunk ide-oda. A gép media centere meghaladja majd az Xbox 360 hasonló szolgáltatását, s az összes népszerű formátumot ismerni fogja és az iTunes-hoz hasonló film/zene letöltős szolgáltatást is terveznek. A Blu-ray meghajtó nem jelent jelentős többletköltséget, ugyanis a gép hardware-e (Cell és RSX) ellátja a lemezek olvasásához és megjelenítéséhez szükséges feladatokat. A PSP-hez hasonlatos rendszerben gyakran kapunk majd firmware frissítéseket. Akik már megkapták a fejlesztői rendszereket, arról számolnak be, hogy sokkal gyorsabb, mint amit képzeltek. Amúgy rengeteg játék van fejlesztés alatt, sokkal több, mint amennyi nyilvánosságra került. Az amerikai start idén ősszel lehet (az online szolgáltatás is ekkor indulhat), a japán premier pedig tavasszal. Ez utóbbi erősen sci-fi kategória, hiszen már csak pár nap választ el bennünket a már amúgy is várt évszaktól, és korábban már legalább egy évvel hamarabb biztosan tudtuk egy-egy konzol debütálásának pontos napját. A Sony vagy altat minket, vagy maga sem tudja, mit csinál...



VÁRÓTEREM

Lassan véget ér a tél, magunk mögött hagyjuk a csúszós napokat. Nézzük azonban azokat a játékokat, amelyek nem úsztak meg, és jelentős mértékű halasztást kaptak. A **Heroes of Might and Magic V** további fejlesztését maguk a rajongók kérték, ugyanis a szerencséseknek lehetőségük nyílt tesztelni a játékot az open beta program keretein belül, és mondhatni nem voltak maradéktalanul elégedettek a látottakkal. A készítők állítólag már ezelőtt maguk is a csúsztatás mellett döntöttek, úgy látszik a vélemények csak megerősítették az elhatározást. A **Splinter Cell: Double Agent** sem úszta meg, tavasz helyett csak szeptemberben lát napvilágot. Az indoklás szerint az összes változatot egyszerre szeretnék kihozni, és egyes platformok még további csiszolást igényelnek, valamint őszszel már nagyobb Xbox 360-as vásárlóerőre számítanak. Az EA fordítva döntött: megerősítették, hogy március végén találkozhatunk a **The Godfather**rel a boltok polcain, igaz ez a PC, PS2 és Xbox verziókra egyaránt. Viszont a PSP és Xbox 360 tulajoknak még várni kell egy picikét, ők nyáron szoríthatják magukhoz a dobozokat. Végezetül a THQ is belépett a „klubba", a sokat hányattatott **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of**

Chernobyl és a nem hivatalos (nincs licensz), de mégis az (van viszont Chris Taylor és Gas Powered Games) **Supreme Commander** is egyaránt csak 2007 első negyedében érkezhet. Az előbbin annyira nem csodálkozunk (lásd a hónap balhéját), az utóbbi viszont vaskos meglepetés.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

■ EA LOS ANGELES / ELECTRONIC ARTS ■ 2006 VÉGE

PC

Már tavaly óta halljuk a hangokat (nem, nem vagyunk skizók, pletykákra kell gondolni), hogy készülődik valami ejtőernyős Medal of Honor next-gen gépekre, és lőn, igaz volt. Az EA immár hivatalosan is elismerte a MoH: Airborne létezését, sőt megfejelte azzal, hogy a produktum PC-re és PS2 illetve Xbox platformokra is érkezik, még idén. A játékban Boyd Travers közlegény szerepét kapjuk, aki ejtőernyős osztagával az ellenséges vonalak mögött teljesít szolgálatot. Érdekes kezdeményezés, hogy, hogy a játékban már ejtőernyős ugrás közben beindul majd az akció, azaz nézelődhetünk/manőverezhetünk a levegőben lógva (mondjuk, láttunk már ilyet: MDK, valaki?). További ígéretek szerint fejleszthető fegyverzetünk lesz, valamint többjátékos módokat (co-operative-ot is) kapunk. A vérfrissítés mindenképp jó tehet a kissé kifulladóban lévő sorozatnak, remélhetőleg sikerül majd új életet lehelni a MoH frenschise-ba.

ÜBERSOLDIER

- BURUT SOFTWARE / CDV
- 2006. MÁRCIUS 31.
- PC

Éppen a szerkesztőség bűvös útvesztőiben róttam köreimet, mikor nagy semmittevésem közepette lecsapott rám a tisztelt főszerkesztő úr, hogy ha már ennyire ráérek, nézzek csak rá erre az új alkotásra, nevezetesen az Übersoldier-re. Bevallom, nem nagyon hallottam még róla, így örömmel installáltam fel a gépre, és már vetettem is bele magam. A történet szerint a második világháborúban járunk, mikor is a náci rezsim nagy erőkkel folytat kutatásokat mindenféle misztikus jelenségek után. Snitt. Konvojunkat támadás éri, minket megölnek, ám sebaj, itt jön a fordulat! Feltámasztanak minket, és mi ahelyett, hogy rothadó agyú zombivá válnánk - ahogy a többiek teszik –, öntudatra ébredünk és meg akarjuk bosszulni halálunkat. Snitt. Hát, azt hiszem finoman fogalmazok, ha azt mondom, hogy ezért nem kerül bele a forgatókönyvíró a digitális szórakoztatás panoptikumába. Maga a játék kissé vegyes érzéseket keltett bennem: a grafika elég ütős, remekül kidolgozott környezetet és modelleket kapunk, ám valami nem volt rendben a játékmenettel – és itt most nem arra gondolok, hogy a paradicsomlé úgy fröcsög, mintha muszáj lenne, ezzel nincs is gond – hanem azzal, hogy töltényünk alig van, az ellenfelet eltalálni, ha nem is képtelenség, mindenesetre művészet, köszönhetően a pocsék interface-nek és a nem túl felhasználóbarát irányításnak. Boncolgatni nem érdemes a témát, hiszen lehet, hogy csak bennem van a hiba, illetőleg, hogy nem tudtam eleget foglalkozni az anyaggal – valószínűbb, hogy meg kell szokni. Már csak azért is érdemes tenni vele egy próbát, hiszen van néhány üdvözlendő újítás a játékban – ilyen a Time Shield, amit aktiválva felfogja a ránk kilőtt golyókat, majd a megfelelő pillanatban deaktiválva a cuccot, visszaküldhetjük őket a feladóknak. Kalandjaink során egy laborból kell megszöknünk, majd csatlakozunk a rebellis oldalhoz, egészen 12 küldetésen keresztül – a program tehát nem túl hosszú, és tekintve, hogy nincs benne multiplayer támogatás, mindenképpen egy alacsonyabb árkategóriába kívánkozik, ami persze nem jelenti azt, hogy a stílus szerelmesei ne tölthetnének el vele néhány kellemes órácskát. Ehavi villám áttekintőnket olvashatták, köszönjük figyelmüket.

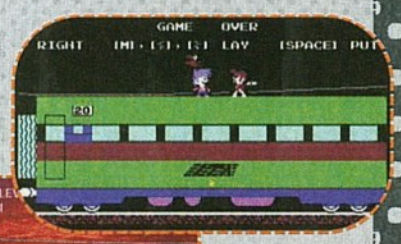
CRYSIS

- CRYTEC / ELECTRONIC ARTS
- 2006 SZEPTEMBER
- PC

Íme egy játék, amelynek bejelentése senkinek nem okozott meglepetést, már vártuk. A Crytek már a Far Cry kapcsán azzal vált híressé, hogy sokkal hamarabb tudtunk az engine és a technológia létezéséről, mint magáról a játékról (a kritikusabb hangúak szerint ez az arány később is így maradt, vagyis a Far Cry is inkább maradt engine bemutató, kevés gameplay-jel). Akárhogy is: a CryENGINE 2 utazási irodákat megszégyenítő képeit már jó ideje bambuljuk, úgyhogy szinte csak az volt kérdés, mikor jelentik be a játékot. Most. Az EA által kiadandó Crysis nem meglepően FPS lesz, melyet készítői nemes egyszerűséggel csak a stílus következő nagy durranásaként aposztrofálnak. További ígéretek személyre szabható fegyverekről, a taktikus, megfontolt, környezeti elemek használatát igénylő játékmenetről és alien inváziórol szólnak. Meglátjuk mindebből mit sikerül megvalósítani és hogyan. A léc nagyon magasan van, de a grafika miatt nem kell aggódnunk, a többit meg majd meglátjuk.

500-AS TEMA - RETRO - STOP THE EXPRESS

1983-ban a Hudson Soft készítette el ezt a játékot, méghozzá 48k-s Spectrumra. A történet szerint a gonosz Redman-ek elfoglalták az ITA nevű expressz vonatot és a világ már csak bennünk bízhat, mint titkos ügynökben, hogy megállítjuk a szerelvényt, mielőtt az lemegy a térképről. Változatos ellenfelek és szituációk várnak ránk a robogó vonaton, egészen a játék befejezéséig, mely a motorkocsi megállítását jelenti. A program mindenfajta elismerést begyűjtött annak idején ami csak létezett, főleg a grafikáját dicsérték az akkori tollforgatók. A mostani apropója az a játéknak, hogy elkészült egy remake a programhoz, mely ha nem is a 8 bites grafikával, de hűen próbálja meg visszaadni a vonat megállítás élményét. A program természetesen helyet kapott mostani DVD-nken.



A HÓNAP BALHÉJA

Íme a hónap fekete báránya, amelyről egyszerre írhatnánk az összes hírek alrovatban (késések, R.I.P, pletykák), ezzel kiérdemelte a botrányhős szerepét: igen a **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl**ról van szó. A dolgok nem állnak rózsásan, legalábbis azokból a pletykafoszlányokból összerakva, amik a világban szállingóznak. A hírek szerint a THQ egyáltalán nincs megelégedve, a GSC Gameworld munkájával, konkrétan az zavarja őket, ami az ácsingózó játékosokat is: évek óta tart a fejlesztés, de nincs előrehaladás. A STALKER nem más szerintük, mint egy jól összedobott fizikai demonstráció, ötlethalmaz, de ez még ugye messze áll a játéktól. Több ötlet is felmerült ennek orvoslására, például, hogy elveszik a projektet a gazdától, és másra bízzák a fejlesztést (ez nem volna ésszerű döntés, a kód megértése kommentek hiányában örökké tartó munkát jelentene), de az is, hogy kényszerítik őket, hogy még idén kiadásra kerüljön a játék, akárhogy is áll (ezt nagyon nem is kell kommentálni). A váróteremből már tudhatjátok, hogy végül is el lett napolva a megjelenés 2007-re, de ezzel korántsem oldódott meg a probléma. Az ukrán csapatnál továbbra sincs rendben minden, a fejlesztők egy részét átirányították más projektekre, másokat kirúgtak, de akadtak olyanok is (az új engine fejlesztők) akik maguktól távoztak, és vitték magukkal az addig elért vívmányokat. Hogy mi lesz ebből, azt természetesen nehéz megjósolni, mindenestre lehet mindenkinek jobb lenne, ha ez a játék már nem jönne ki... apropó: hallottátok? Hamarosan megjelenik a Duke Nukem forever! :)

PC

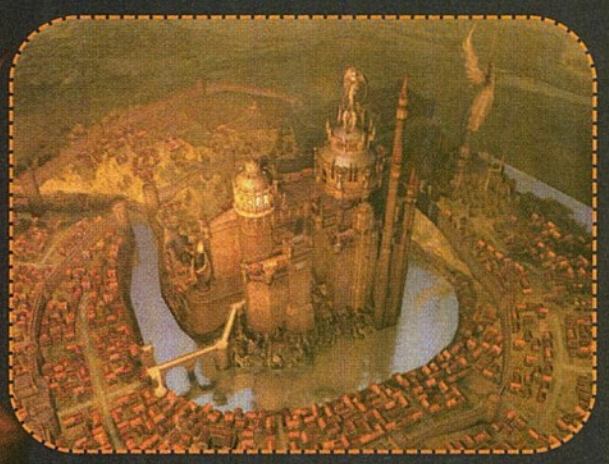
- NIVAL
- UBISOFT
- WWW.HEROESOFMIGHTANDMAGIC.COM/HEROES5
- 2006 TAVASZ
- TESZTPLATFORM: PC

- LENYŰGÖZŐ, EGYBEN FELEMÁS ÉLMÉNY A BÉTATESZTEN, AZ EREDMÉNY: PETÍCIÓ HEGYEK, ELHALASZTOTT MEGJELENÉS

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Január huszonharmadika nagy nap volt a Heroes sorozat marketing történelmében. Ekkor ugyanis a kiadó Ubisoft megnyitotta játékszervereit a szerencsésebb csillagjegyben születettek előtt, és a kiéhezett rajongók vethettek egy felületes pillantást a készülő ötödik részre. Arra az ötödik részre, amelyet minden eddiginél nagyobb várakozás előz meg, hiszen az új fejlesztőcsapat gyakorlatilag forradalmat hirdetett, „vissza az alapokhoz" feliratal zászlójukon, ebből adódóan az új játék lényeges elemeiben sokkal inkább fog a legendás harmadik, mint a kissé gyengébbre sikerült, a rajongókat alaposan megosztó negyedik epizódra hasonlítani.

A bétatesztnek hasznos tapasztalatai voltak. Elsőként arra döbbenhettünk rá, hogy az előzetes képek megállják a helyüket, a grafika elképesztően látványos már most, pedig a várva várt cucc még koránt sincs készen. Nehéz szavakba önteni a látványt, a letisztult környezet, a pokolian jól festő hősök, az élő táj együtt rendkívül impozáns képet nyújt. A terep teljesen 3d-s, tetszőlegesen forgathatjuk, pörgethetjük a kamerát, zoomolhatunk, mélységet állíthatunk, így hiába tűnnek elsőre kissé kuszának a pályák, ezekkel a lehetőségekkel tökéletesen átláthatóvá tehetjük azokat. A városnézet majd' megszólal, belépés után távolról közelítünk az építmények felé, mindezt természetesen az adott fajra jellemző zenei aláfestéssel. Itt is érvényesül a három dimenzió, a város él, az emberi birodalom kőépületének ormán zászló lengedezik, az Infernóban szinte testünkön érezzük a környezetet nyaldosó lángnyelvek perzselő hőjét, a Dungeon föld alatti világa börtönhöz illően kellemetlenül nyomasztó, a nekromanták tanyáján hullaszag uralkodik, a varázslók otthonában, az Academyben fennkölt tudás érezhető, míg az újonnan bekerült Sylvan faj képviselői a természettel harmóniában élve tengetik mindennapjaikat. A készítők remekül eltalálták ezen városok atmoszféráját, a végeredmény hozza, sőt túl is szárnyalja elvárásainkat, az ember csak gyönyörködik bennük végtelenül, elámulva az elképesztően kreatív helyszíneken.



Mint már korábban említettem, a HOMMV inkább a harmadik részt fogja majd eszünkbe juttatni, például megszűnt a napi egységtermelődés, tehát újra csak a hét első napján vehetünk fel frissen kiképzett teremtményeket seregünkbe. A hősök mostantól nem bóklászhatnak egyedül, mindig rendelkezniük kell legalább néhány alapszintű lénnyel. És így eljutottunk a különböző bevethető nemes, ill. extrém esetben torzszülött kreatúrákig, ahol szintén forradalmi változásokkal találkozhatunk. Elsősorban természetesen

BABBIT KIRÁLY FAKÓ LOVA PILLANATOK ALATT LÁNGRA KAPOTT...

grafikai téren tűnik fel a különbség, a szemet gyönyörködtető harcostársaink láttán a vérmesebb rajongók könnyen elérzékenyülhetnek, de tudjuk, nem minden a külső, hiszen minden egységnek van valamilyen különleges képessége, például a Master Gremlinek elsődleges támadása a fura alakú puskával történő lövés, bónusz képességként pedig mindenféle mechanikus kütyüt meg tudnak javítani, így képesek „feltámasztani" a gólemeket, helyrehozni a katapultokat stb., ez által gyenge erejük dacára igen hasznos tagjává válnak seregünknek.

Ejtsünk pár szót az egyik legfontosabb elemről, a csatáról is. Naná, hogy ez az összetevő is x,y,z irányban terjed, tetszőleges kameraállásból élvezhetjük a mészárlásokat, ráközelíthetünk egy-egy érdekesebb (mondjuk egy titán-paraszt, alapvetően eleve eldöntetett párharcra, ha éppen ahhoz van kedvünk. Elég zsúfolt a harctér, ám ezt a kamera megfelelő beállításával orvosolhatjuk. Minden lénynek egyedi mozdulatai vannak, s alkalmanként egy-egy szép támadást külön is követhetünk, látványos animáció formájában. Újdonság a Dynamic Combat System, ez egy kvázi real-time üzemmód, ha bekapcsoljuk

ezt az opciót, nem bámészkodhatunk kedvünkre, hiszen az ellenség tétovázásunk hosszának függvényében ún. akció pontokat kap, ami ha elér egy bizonyos szintet, arra készteti az említett gonosztevőt, hogy a sorrendiség szabályait felrúgva megtámadjon minket. A remények szerint ezzel az akcióra vágyó játékosok is alaposan ki lesznek elégítve.

A Nival csapatának komoly kihívást okozott a kérdés, hogy mennyire legyen részese hősünk a küzdelemnek, s végül egy optimális megoldást sikerült választani, csapatunk vezetője támadhat, varázsolhat, de őt nem lehet becélozni. A béta teszt alapján valóban ez a variáció tűnik a legmegfelelőbbnek. Habár az erőviszonyok az általunk vizsgált verzióban finoman szólva sem voltak kiegyensúlyozottak, hiszen a nekromanta faj nagyságrendekkel erősebbnek tűnt a többinél, köszönhetően annak, hogy magasabb szinten gyakorlatilag az összes áldozatot képesek csontvázakká konvertálni, az ígéretek szerint, ill. józan ésszel gondolkodva kézenfekvő, hogy balansz kérdése meg lesz oldva, de hogy a „feltámasztást" hogy fogják egyensúlyozni, az egyelőre a jövő titka. Fontos még megjegyezni, hogy mostantól emberkéink harctéren elfoglalt pozícióját nem az határozza meg, milyen sorrendbe pakoltuk be őket a kis téglalapokba, hanem minden ütközet előtt lehetőségünk van őket elhelyezni, így mondhatjuk, hogy a hős alapból rendelkezik a Tactics nevű hasznos képességgel. Egyébként óriási hangulatfokozó hatása van annak is, hogy a harc közben a környezet megegyezik a nagytérképen látottakkal, de nem csak úgy nagyjából, hanem egy ez egybe ugyanaz, igazán nagyszerű élmény.

Térjünk vissza kicsit ebben a színpompás világban élő lényekre, akik változatosságukkal és elképesztően dizájnos külsejükkel az első pillanatban rabul ejtik az embert. (Egyedül a vízköpők – nemzetközileg is elismert nyelven gargoyle-ok – néznek ki úgy, mintha különösen retardált zöld majmok lennének, illetve]{redenc kolléga szerint a vámpírok is erős hasonlóságot mutatnak az orosz balettművészet nagy alakjaival) Városonként 14 választható élőlény létezik, ez azonban csak 7 faj, hiszen természetesen minden egységnek van egy fejlettebb, nyilván a Norbi nevű, ****ból aranyat varázsoló fitnesz alkimista által updatelt változata is. A HOMMV lényeihez összesen 170 féle egyedi képesség tartozik, a már korábban említett „Gremlin ezermesterségen" kívül akad itt például különleges griffmadár támadás, vagy a démonok által alkalmazott sokszínű „pokolból-visszahozós" technikákat is említhetnénk.

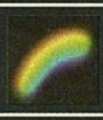
GYERE CSAK PACI, MINDJÁRT MEGETETLEK FRISS SZÉNÁVAL!

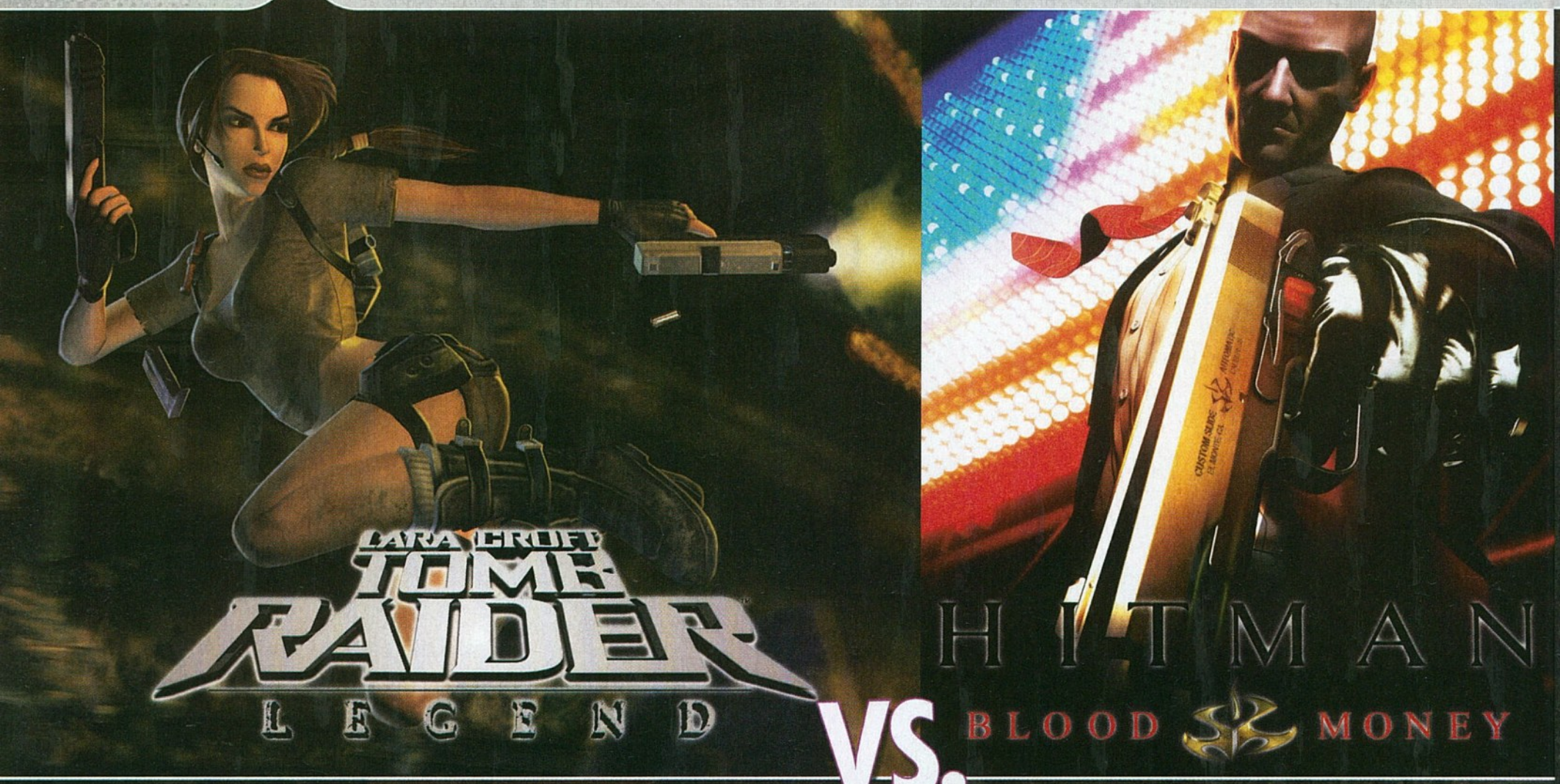
A béta teszt ideje alatt kimondottan sokat hangoskodtak az elégedetlenkedők, de inkább kisebb hibák miatt volt nagy felháborodás, s az elszántabb játékosok internetes aláírásgyűjtést szerveztek, célként a program megjelenési határidejének eltolását követelve.

Az Ubisoft végül engedett a nyomásnak, és a kiadás időpontját „nem bejelentettre", de valószínűleg 2006 második negyedévére módosították. Őszintén szólva kissé értetlenül állok az eset előtt, hiszen a meglehetősen nagy felzúdulás nem áll arányban azzal, amilyen a játék valójában. Igaz, hogy számos hibát lehetett találni, jellegzetesen kifagyott a cucc például az alvilágba hatolás esetén, no meg a harctéren sem valósul még meg a teljes 360 fokos szabadság, de ezek nem óriási, globális, csupán apró, de annál zavaróbb jelenségek. Mindenesetre a HOMMV már mostani állapotában is nagyszerű, ha kijavítják ezeket a bosszantó abnormalitásokat, garantálható, hogy olyan tökéletesen összeszedett csodához lesz szerencsénk, mint a Heroes 3 volt anno.
A grafika gyönyörű, a kezelőfelület egyszerű, de nagyszerű, a világ varázslatos, készüljünk hát fel arra, hogy minden álmunk valóra fog válni a sorozat leg-újabb, és úgy tűnik, legtökéletesebb darabjával kapcsolatban.

babbit

SKILLEK

Skill	Elnevezés	Jelentés
	Defense	A hős Defense értéke hozzáadódik az egységéhez
	Offense	A hős Offense értéke hozzáadódik az egységéhez
	Knowledge	Minél nagyobb az értéke, annál több manával rendelkezhet potencionálisan a hős
	Luck	Ha magas a Luck, nagyobb esély van Double damage elérésére
	Spell Power	A varázslatok időtartamával, erősségével, hatásfokával áll kapcsolatban
	Morale	Ha magas a Morale, nagyobb esély van arra, hogy az adott egység egy körön belül kétszer támadhasson
	Mana	Ezzel gazdálkodhat a hős, mikor mágiát használ



Egy nagy múltú, ám mára megtépázott hírű kiadó még egyszer nekilódul. Két hőssel, akik szintén nem a legjobb formájukat mutatták az utóbbi években. Egyiküket már többször temették szülei és csodálói egyaránt, és legutóbb úgy tűnt, végleg eltűnik a süllyesztőben. A másik fiatalabb, jobb erőben van, de mintha az ő lendülete is kifulladt volna. Most ismét harcba szállnak, céljuk közös: a régi dicsőség, a régi erő, a régi rajongók visszanyerése. A hölgynek talán ez az utolsó esélye, de az úrnak se tenne jót egy újabb kudarc. Állítsuk most szembe őket: mit tudnak felmutatni a múltból, és milyen ígéretekkel érkeznek az újabb megmérettetésre.

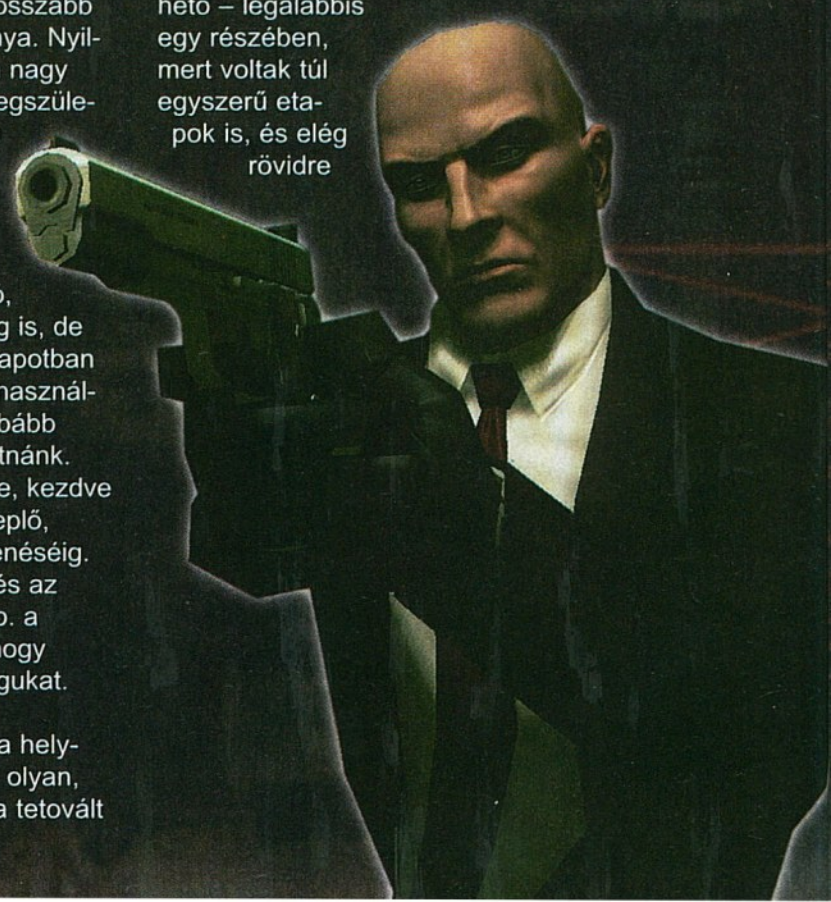
A múlt: hullámvasút

Valahogy nincs szerencséje az Eidosnak a szuperhősökkel – pedig minden olyan szépen indult. Az első nagy dobás pont tíz éve, 1996-ban

Lara Croft, a „női Indiana Jones" megjelenése volt; a Tomb Raider mesterien ötvözte a 8-bites korszak örökségét, a klasszikus platformjátékokat a kalanddal és akcióval. Mind a fejlesztő Core Design, mind a kiadó telibe talált, új fejezetet nyitva a játékok történelemkönyvében, és megalkotva a popkultúra egyik ikonját. Nyilvánvaló volt, hogy folytatni kell, ám hogy hogyan, az, épp az eltérő stílusok keveredése miatt nem volt egyértelmű. A '97-es második részben sok, de könnyű puzzle, még több, ám nehéz platformozás volt, és túladagolt akció, mely nemcsak a gyenge AI, hanem az irányítás miatt is kegyetlennek bizonyult, mindezt a látvány ellensúlyozta valamennyire. Mindezek ellenére mégis sokan (a Game Master csapatában megejtett gyors közvélemény kutatás is ezt támasztja alá) ezt a 2. felvonást tartják a széria legjobb részének – épp a folytatások miatt. A '98-as 3. részben ugyanis az észrevehető csúszás tovább tartott. A sztori még vékonyabb volt, a kamera hibái néha őrjítőek, a grafikus motor felett eljárt az idő. Bár itt már jóval több volt a kalandelem, az első rész legendás momentumait - ki ne emlékezne a hatalmas T-Rexre? – és rejtvényeit nem tudták megközelíteni, a szinttervezés nem sok eredeti ötletet tartalmazott. Egyre inkább úgy tűnt, az alapmű túl magasra tette a mércét, még a fejlesztők számára is. A 2000-es „Last Revelation" meglepő módon még mindig az öreg motort erőltette, egyre kevesebb sikerrel, bár tény, hogy általánosságban jól nézett ki. A fiúk ezúttal a paci másik oldalára estek: kevesebb akció, ám hihetetlenül nehéz feladványok; a pályák linearitása és a játékmechanizmus ismétlődő elemei viszont az újrajátszási értéket csökkentették. Úgy látszott, a csapat nem tud megújulni. (Callisto találó megállapítása szerint a 2. résztől kezdve a sorozatot készítői úgy akarták eladni, hogy Lara mellbőségét rendre megduplázták.) A rajongók szeretete azonban nem csillapodott, és a kultikus hősnő visszaköszönt a mozivásznon is, így az angol stúdió összedobott egy amolyan „flashback", visszaemlékezős részt, Chronicles címmel: 3D-s átlagplatform, puzzle alig, több akció, még rosszabb kameramozgások, egyre kopottabb gúnya. Nyilvánvaló volt, hogy innen valami nagyon nagy dobással lehet csak kiemelkedni. És megszületett a terv, az ígéretek, a hype: készül a legjobb, a soha nem látott. A háromévnyi munka után, 2003 júniusában piacra került Angel of Darkness maga volt a rémálom. Tény, hogy új, látványos és modern lett a motor, remek az animáció, végre értékelhető a zenei és hanganyag is, de a játék gyakorlatilag egy félkész bétaállapotban került a polcokra. Borzalmas irányítás, használhatatlan kamera, az eddigieknél is ostobább ellenfelek – a bugokat napestig sorolhatnánk. Az új játékelemek sem kerültek helyükre, kezdve Lara fejlődésétől az új, irányítható szereplő, Kurtis „van, és mégsincs" Trent megjelenéséig. A projektbe belebukott a Core Design, és az Eidos is kapott egy újabb pofont, úgy kb. a Daikatana magasságában olyannyira, hogy kénytelenek voltak áruba bocsátani magukat.

Kopasz barátunk esetében árnyaltabb a helyzet, kevésbé egyértelmű, mondhatnám olyan, mint biztonsági kamera képén a tarkóra tetovált vonalkód. Az biztos, hogy a 47-es számú bérgyilkos indulása is épp olyan meglepő volt, mint Lara kisasszonyé – készítői is nehezen hitték el, hogy valami egészen kiemelkedőt alkottak. Persze sokakat frusztrált, hogy annyira valóság-

hű volt a játék, és ezeregy dologra kellett figyelni a siker érdekében, másokat pont ez vonzott. Ám épp emiatt az IO Interactive a második felvonásban lazított a gyeplőn, ami viszont a kemény kihívást kedvelőknek nem tetszett annyira, bár azért ez sem volt épp könnyűnek nevezhető – legalábbis egy részében, mert voltak túl egyszerű etapok is, és elég rövidre



sikeredett. Sajnos a 2004 tavaszán megjelent 3. rész, a Contracts inkább visszalépés volt, küldetéslemez szaggal: túl kevés újdonság, túl sok régi dolog (de legalább jó zene, lásd a Jesper Kyd interjúnkat!). Érdekes módon párhuzamba állítható a Laraféle Chronicles anyaggal (még a címek is összecsengenek): visszaemlékezős, múltidézős, „csináljunk valamit, ami olyan, mint, de sok munka nincs vele" érzetű. Egy biztosnak látszott: a továbblépés kopasz barátunk számára is elkerülhetetlen.

A közeljövő: mennybemenetel, vagy pokolra jutás?

Ahogy a bevezetőben említettem, a cikk apropója az, hogy már készül a két új epizód, idei megjelenéssel, és nemcsak a múlt,

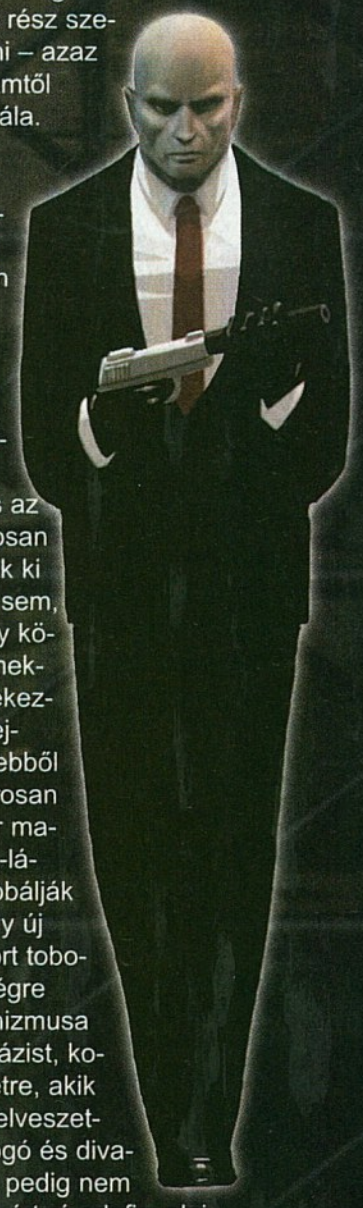
a jövő tekintetében is hasonlóságokat találhatunk. Lara esetében teljesen új a csapat is, a fejlesztő a Crystal Dinamics (Legacy of Kain széria, Project: Snowblind), a kiadó az SCi, bár a stuff Eidos címke alatt fog megjelenni. A szülőszobában, vagy inkább az intenzív osztály műtőjében ott segédkezik Lara apukája, Toby Gard, és arra felügyel, hogy csemetéje visszanyerje eredeti báját. Egy PS2-es játszható demó alapján úgy tűnik, jó irányban halad az operáció. A súlypont ismét a platformos kalandozáson van, de a mozgási repertoár erősebb, már-már perzsa herceges (duplaugrások, „pattogás" két fal között, stb.), de szerencsére nem annyira durva, és automatizmussal is könnyítve van (ha nekimész egy magas sziklának, melyen felfelé kell haladnod, Lara felkapaszkodik rá). Érdekesség, hogy bizonyos mozgásokat fel lehet gyorsítani, például egy sziklaperemen kapaszkodva oldalazáskor apró szökellésekkel, sőt, olykor ez időzítve is van, amolyan Dragon's Lair vagy Fahrenheit módon, azaz jó időbe jó gombot kell megnyomnod. Szintén erősödött a tárgyakkal való interakció (sziklák, ládák elmozdítása), ezek valós fizikát kaptak, ami sok esetben a puzzlék, Indy-féle csapdák megoldásában segít (lásd pl.: Half-Life 2). Mindezeket az új kütyük is segítik, a mágneses csáklya, a vállra szerelt reflektor, a mindenféle információkat rejtő PDA, vagy a távcső, mely a környezet kiértékelésében is hasznos (kiemeli a fontos cuccokat – éghető, rombolható, ez meg ugye a legutóbbi Splinter Cellből lehet ismerős [EEV]). Szintén picit herceges (vagy tán Mátrixos) az új közelharc, mindenféle ugrásokkal, kéz- és lábmunkával, de persze a lőfegyverek, robbanószerek terén is bőséges lesz a kínálat, és járművezetés is lesz (pl. motoros üldözés). Sőt,

egy értékelő rendszert is beépítettek a fiúk, így egy-egy etapért teljesítményed függvényében arany, ezüst vagy bronzérem jár, ami nyilván az újrajátszást segíti (a különféle nehézségi szintek mellett persze). A fejlesztők ígérete szerint amúgy az arány 75% kaland és 25% akció, ami tetszik, mert ez nagyjából megfelel az első felvonásnak, azaz a korábbi ígéret, hogy visszanyúlnak a gyökerekhez, megvalósulni látszik. Ezt támasztja alá számomra az anyag kinézete is, ami engem újfent az első és a második részre emlékeztet, s ez is nagyon jó. Persze itt csak az összhatást tessék érteni; a motor friss, és Lara is nagyon jól néz ki, régi önmagát idézi, fiatalos és lendületes. A hírek tehát bíztatóak, és drukkolok a sebészcsapatnak, hogy a műtét is sikerüljön, és a beteg is életben maradjon.

Érdekes, hogy 47-es kódszámú barátunk egyik újdonsága szintén az erősített közelharc, és ugyanúgy simábbak, látványosabbak az akciók, sőt a mozgási paletta itt is akrobatikusabb lett (pl. erkélyről erkélyre ugrálás). A bérgyilkolás ebben a felvonásban nyer tán igazi értelmet, hiszen az elvégzett megbízásért bekasszírozott lé a következő etapot segíti – vásárolhatunk „nyelvet", azaz információt, vagy lefizethetjük a szemtanúkat, hogy hallgassanak. Itt is van egy értékelő rendszer, de ez a játékmenetbe szól bele – kicsit emlékeztet a GTA3-beli megoldásra –, vagyis az egyes melókról szóló beszámolók megjelennek az újságban (ott ugye a média figyelme alapján kaptad a rangokat). Itt persze fordított a helyzet: minél ügyesebb voltál, annál kevesebb információ kerül nyilvánosságra; márpedig, ha egy körözött bűnöző tűnik fel a színen, az emberek lereagálják, nehezebb a dolgod, de ha csak egy kopasz fantomkép virít a címlapon, nyugodtabb lehetsz (ez a fajta elbírálás tehát inkább a Metal Gear/Thief vonulatra hajaz). Ennek megfelelően újdonság az is, hogy meg lehet tervezni balesetnek látszó kinyírásokat is, ami – és a fentiek, beleértve a lopakodást, csendes, feltűnésmentes manővereket – ismét a klasszikus, a környezetet felmérő és a lehetőségeket kiaknázó, taktikus játékmenetet erősíti a sokak által bírált agyatlan vérengzéssel szemben. Csak egy példa: Párizsban hűvösre kell tenni egy operaénekest előadás közben. Mit választasz? Lelőheted á la natúr. De van a felvonásban egy gyilkosság – kicseréled a színházi kelléket igazira, okos megoldás!

Vagy elhelyezhetsz egy robbanópatront a díszletcsillár tartójára, és jókor durrantva kész a véletlen tragédia (felidézve az operaház fantomját is). Szintén ide kapcsolható az arzenál fejleszthetősége: a pénzen vehetsz teleszkópot, hangtompítót, vagy épp egy high-tech kütyüt, amely láthatatlanná teszi a fegyvert a fémkeresők számára. Mivel egy fegyverhez adott esetben 10-15 ilyen kiegészítő eszköz is elérhető lesz, itt is alapvető, hogy átgondold, a következő megbízás elvégzését melyek segítik leginkább, ami lényegesen keményebb feladat, mint a korábbi „…a zongorahúrt vagy a negyvenötöst vigyem magammal?" döntés. Amúgy az akciókban sok megkötés nem lesz, hasonlóan a 3. részhez lesznek elsődleges és másodlagos célpontok, a feladat persze előbbiek likvidálása, a többi a desszert. A grafika természetesen itt is „up-to-date", az új motor állítólag képes 3-4 ezres tömeg mozgatására, melyek tagjai egyéniségek, tehát bárkivel

akciózhatsz, és nyilván nincs jobb egy killer számára, mint elvegyülni például az említett előadás felbolydult közönsége között. Természetesen nem kell megijedni a hozzám hasonló „kocagyilkosoknak" sem, hiszen Larához hasonlóan 47-est is több nehézségi fokozaton játszhatjuk. A kezdőknél az ellenfelek és a populáció intelligenciája alacsonyabb lesz, míg a kemény szint itt is az első rész szerelmeseit fogja kényeztetni – azaz jó közelítéssel Serious Samtől Solid Snake-ig terjed a skála.



Úgy tűnik tehát, mindkét csapat „vette a lapot": elővenni azt, ami sikeressé tette a címeket. Alapvetően egyik sem volt igazi, klasszikus akciójáték; a Tomb Raiderben a kaland és a platformozás, a Hitman esetében a taktikus, átgondolt, nyugodt stratégia vitte a prímet, és az új fejezetek lényege pontosan ez lesz. De nem maradnak ki a jóból a bizsergő kezűek sem, a kevesebb akciót kemény közelharccal, látványos elemekkel, korrekt arzenállal igyekeznek élvezetessé tenni a fejlesztők. Hogy aztán mindebből mi valósul meg, az hamarosan kiderül, mindenesetre már maga a szándék, hogy a fiúk-lányok a régi rajongókat próbálják visszanyerni ahelyett, hogy új trendek nyomán friss tábort toboroznának, dicséretes. Elvégre mindkét játék alapmechanizmusa egy mai napig élő stabil bázist, komoly közösséget hozott létre, akik az utóbbi években egyre elveszettebben bolyongtak a csillogó és divatos díszletek között. Ezen pedig nem árt elgondolkodni, és nem árt rá odafigyelni – tudnék még mondani címeket, amelyeknek jót tenne a hasonló gondolkodás és gondoskodás...

}redenc

JESPER KYD INTERJÚ

Hihetetlen hogy a koppenhágai születésű Jesper Kyd még csak 34 éves. Nemcsak azért, mert kora ellenére máris az egyik legismertebb és legelismertebb fiatal komponista a szórakoztatóiparban (elsősorban a videojátékok területén), hanem azért is, mert Játékországban is veteránnak számít. A jó öreg Amiga demoscene egyik sikeres arca volt; régi csapata, a The Silents magja alapította az IO Interactive-ot, és kapcsolatuk a mai napig virágzik – nagy örömünkre. Jespert természetesen a készülő új Hitman epizód kapcsán kerestük meg, de nem hagyhattuk ki a kérdések közül a magyar szálat sem. No és kijárt neki a gratuláció is, ugyanis tavaly márciusban a Hitman: Contracts zenéjével elnyerte a BAFTA (British Academy of Film & Television Arts) Games Award - Best Original Music kategória első díját, aminek azért már „súlya van”...

Mindenek előtt gratulálunk a múlt évben elnyert rangos nemzetközi díjadhoz!
Köszönöm! Örültem a BAFTA elismerésének, és remélem, hogy ez a fajta figyelem és támogatás más csapatokat is bátorítani fog, hogy még egyedibb zenét szerezzenek játékaikhoz.

A játékosok elsősorban az IO Interactive stúdió játékai, főleg a Hitman-sorozat, illetve a Freedom Fighters zeneszerzőjeként ismernek. Ám munkáid jóval szélesebb spektrumot fognak át, a C64-es demo scene korszaktól független filmesek alkotásain át a Deftronic zenéjéig. Kérlek, mutasd be pár szóval magad és eddigi tevékenységedet!
C64-en kezdtem el zenét írni, és amint szert tettem egy Amigára, rabjává váltam a dolognak. Több száz dalt készítettem mindkét platformra, és egyre jobban belejöttem a számítógépes komponálásba. Aztán megvettem életem első szintetizátorát, és elkezdtem CD-alapú zenéket írni. Mindig is ez a fajta komponálás érdekelt, mert ebben láttam a demo- és a játékzenék jövőjét. Nyolc évet töltöttem el az európai demoscenében, mielőtt játékokhoz kezdtem volna zenéket írni. Elég sok számot szereztem addigra, de a legtöbbjük nem került kereskedelmi forgalomba; az első „hivatalos” munkám az USS John Young című játékban szerepelt 1988-ban. Számos CD-alapú, electronic/dance stílusú zenét is komponáltam Mikael Balle barátommal, és ezt a mai napig nem hagytam abba. Az utóbbi években pár független filmhez is írtam számokat.

Számomra úgy tűnik, egy igazi világpolgár vagy, hiszen Dániában születtél, Los Angelesben élsz, a stúdiód New Yorkban van, és hol Budapesten, hol Párizsban rögzíted aktuális munkád egyes részeit.
Nos, nem így terveztem... Miután dán barátaim visszatértek hazájukba, úgy döntöttem, New Yorkban építem fel a stúdiómat. Ez a kedvenc városom, és akkor már kilenc éve éltem ott. Nemrégiben költöztem Los Angelesbe, ahol a zenéket írom és keverem. Amikor egy Deftronic albumot készítek, mindent New Yorkban rögzítünk. A keverést néha Párizsban vagy Dániában végzem; ha egy új helyen dolgozol, új, friss perspektívát kap a zene. A Budapesti Szimfonikusokkal és a Magyar Rádió Kórusával az IO Interactive hozott össze, és nagyon szeretem a bombasztikus hangzásukat. A zenekarban hatalmas adag önkifejezés, expresszionizmus van, ettől egyedülállóak, és sokkal klasszikusabban is szólalnak meg.

Vannak példaképeid zeneszerzőként, akár általánosságban (film, zene), akár konkrétan, a játékok világából?
Azokért a komponistákért rajongok, akik el mertek térni a területükre jellemző általános stílusoktól. Véleményem szerint Jerry Goldsmith, Vangelis, és Ennio Morricone azon fickók közé tartoznak, akik valóban áttörést akartak a filmzenében. Hozzájuk hasonlóan nekem is az a célom, hogy megpróbáljak új hangzást létrehozni a videojáték- és filmzene területén.

KIEGÉSZÍTÉSEK

CD-alapú zene: Hagyományos úton, tehát különféle hangszerekkel felvett, készre kevert, külső médiára rögzített zene.

USS John Young: Hadihajó-szimulátor Amigára, a Magic Bytes gondozásában jelent meg, C64 és Atari ST konverzió is készült belőle, a 2. rész „3D-s” megjelenítése nagy visszhangot keltett.

Mikael Balle: A „The Silents” tagja, komponista és grafikus. Jelenleg a filmiparban dolgozik mint grafikusművész, elsősorban hazájában, Dániában, de tagja volt a 2003-as „A végső megoldás: Szerelem” (It's All About Love) című nemzetközi produkció vizuális hatásokat készítő csapatának is.

Silents: Svéd számítógépes csapat, dán „részlegük”, a Silents DK tagja volt Jesper. Sokszor dolgoztak együtt egy másik északi csapattal, a Crionics teammel; az Amigascene történetébe örökre bevésték magukat a Global Trash II és a Hardwired demóval. A banda tagjai ma az IO Interactive és a DICE magját alkotják, Michael „Saxs” Persson pedig a Shiny főprogramozója.

Deftronic: Kétfős New York-i csapat, tagjai Jesper Kyd és Jun Mizumachi. Electronic/dance stílusú zenét játszanak, korábban a sokatmondó Decibel néven nyomultak, több fellépésük is volt.

Milyen zenéket szeretsz, mik a kedvenc stílusaid, kik a kedvenc szerzőid, előadóid?
Igazából mindenevő vagyok, egyaránt kedvelem a dance stílust, az indiai és kelet-európai, a klasszikus és filmzenéket.

Mely játékok zenéit kedveled?
Leginkább azokat szeretem, amelyek eltérnek az általános, filmszerű megoldásoktól. A játékok jelentős része hagyományos nagyzenekari zenét tartalmaz, olyat, melyet már a mozikban is hallottál. Engem ez nem igazán érdekel. Úgy vélem, meg kell találnunk saját stílusunkat, és mi, akik videojátékokhoz komponálunk, hatalmas lehetőséget kaptunk, hogy valóban érdekes műveket hozzunk létre. Miután a játékokban megszólaló zenéknek nem kell előre felvett jelenetekhez igazodniuk, sokkal nagyobb kreatív szabadságot élvezhetünk. Az alkotókészségnek ez a fajta függetlensége nagyon ritka

a szórakoztatóiparban, és úgy vélem, a játékok zeneszerzőinek felelőssége, hogy maximálisan kihasználják ezt a lehetőséget, és olyasmit írjanak, amely eltér a sablonoktól. Az én feladatom, küldetésem az, hogy mindig a tökéletességre törekedjek, és ha alkalom kínálkozik arra, hogy valami egészen egyedit alkossak, megragadjam és kiaknázzam azt.

Hogyan születik meg egy játék zenéje, mikor kapcsolódsz be a folyamatba: a témához komponálsz, vagy megvárod, míg láthatod a konkrét terméket, illetve annak téged érintő részeit?
Bármilyen projektről is van szó, nagyon fontos, hogy kapcsolatban legyél a hangcsapattal vagy annak vezetőjével, hiszen ez segít abban, hogy a játékhoz legjobban illő zenét szerezz. Az előbb emlegetett kreatív szabadság megengedi, hogy olyan művet komponálj, amely *szerinted* a leginkább megfelelő hozzá, de épp emiatt szükséges, hogy jó legyen a kommunikáció közted és az említett fickók közt.
Általában kapok valamilyen anyagot a játékból, koncepcióvázlatoktól videókig. Számomra nem létfontosságú, hogy rengeteg ilyesmi kerüljön hozzám, de ha van valami, amit megnézhetek a készülő termékből, könnyebb olyan hangzást létrehozni, mely a lehető legtökéletesebben passzol hozzá.

Mikor kezdtél el dolgozni a Hitman-sorozat legújabb részén? Hogy állsz a munkával?
Elég régóta dolgozom rajta. A Hitman 4 nagyon összetett és magas színvonalú, az eddigieknél jóval több időt igényel a zene megírása és a játékba implementálása, ezen folyamatosan dolgozom a fejlesztőkkel.

Játszottál már az új epizóddal? Mik a tapasztalataid?
Imádom az új Hitman játékot! Fantasztikus látni a rengeteg új, remek lehetőséget.

Voltak valamilyen ötleteid, hozzászólásaid a készülő játékkal kapcsolatban?
Amikor egy ilyen készülő címmel játszom, figyelembe kell vennem, hogy ez még egy korai verzió, és sok dolgon fognak még javítani vagy módosítani a fejlesztők. Általában ezért inkább a zene és hangzás tervezésére koncentrálok, és annak implementálására az IO csapatával közösen.

Tudjuk, hogy régi játékos vagy. Megmaradt a játékok szeretete, azaz manapság is leülsz játszani? Ha igen, milyen platformon, mik a kedvenc stílusaid, játékaid?
Igen, hisz videojátékokon nőttem fel, gyerekkorom óta játszom, mind a mai napig. Kedvenc platformom a PC és az Xbox, de szoktam játszani PS2, GameCube, PSP és GameBoy címekkel is. Jelenlegi kedvenceim a *Burnout Revenge*, a *Warioware Twisted* és a *GTA: San Andreas*, de szintén élvezetes perceket okozott az *NFS Most Wanted*, a *Call of Duty 2*, a *Half-Life 2*, a *Doom 3* és a *Far Cry* is. Sokat tolom a frissen megjelent címeket, bár általában pár hónappal le vagyok maradva, mivel időt kell találnom mindenre. Természetesen, amikor egy videojátékhoz írok zenét, azzal is sokat játszom, hogy a környezethez és sztorihoz legjobban illő számokat szerezzek.

Lassan visszajáró vendég vagy hazánkban. Hogyan találtál, találtatok rá a Budapesti Szimfonikus Zenekarra, illetve a Magyar Rádió Kórusára, és milyenek a tapasztalataid a zenészekkel kapcsolatban?
Mint fent említettem, az IO hozott össze minket. A zenekarral igazi élmény dolgozni: nagyon könnyen megy a munka, és az előadásuk is kiváló. A Magyar Rádió Kórusának van egy gazdag, telt, epikus hangzása, amit szívesen aknázok ki különféle módokon, akár a zenekarral, akár elektronikus alappal. Eddig öt számhoz használtam fel a kórust, és igazán elégedett vagyok az eredménnyel.

És hogy tetszik az ország? Jártál másfele is, Budapesten kívül?
Budapesten az időm nagy részét munkával töltöm. A szűkös határidők miatt általában a felvétel után azonnal neki kell látnom a keverésnek, melyre gyakran Dániában, Párizsban, New Yorkban vagy Los Angelesben kerül sor. Ez azt jelenti, hogy amint megvan az anyag, csak egy-két napom marad, hogy lazítsak, és kiélvezzem a helyet, ahol vagyok. Budapest csodálatos város: a levegő tele van muzsikával. Nehéz ezt elmagyarázni annak, aki soha nem járt Európában, de Budapest azon ritka városok egyike, ahol a klasszikus zene él, és úgy tűnik, sokkal nagyobb súlya van a társadalomban, mint például az Egyesült Államokban, ahol a zenének nincs meg ez a fajta történelme és érzékelhetősége.

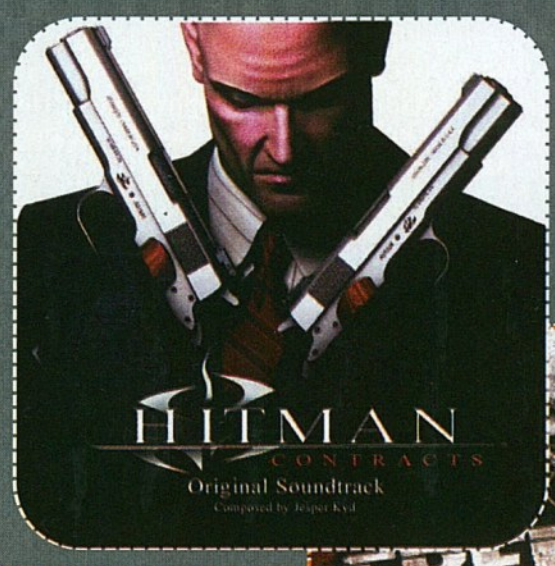
Úgy tudom, személyesebb szállal is kötődsz hazánkhoz...
Igen, egyik legjobb barátom Budapesten él, és az is örömmel tölt el, hogy amikor csak lazítani megyek hozzátok, meglátogathatom a zenekart is.

Köszönjük az interjút, és további sikereket!
Én is köszönöm a lehetőséget, és remélem, továbbra is élvezni fogjátok a zenét!

]{redenc

JESPER FŐBB MUNKÁI

Messiah
MDK II
Shattered Galaxy
Hitman: Codename 47
Hitman 2: Silent Assassin
Minority Report
Brute Force
Freedom Fighters
Todd McFarlane's Evil Prophecy
Hitman: Contracts
Robotech: Invasion
Splinter Cell: Chaos Theory
Hitman: Blood Money
Dance Dance Revolution: Ultramix 2
Gears of War
Unreal Engine 3 demo
Unreal Tournament 2007



DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE

PC

- SPELLBOUND
- ATARI
- WWW.SPELLBOUND.DE/WEB/EN/SB.PHP?M0=P_D2&R0=P_D2R
- 2006. I. NEGYED
- TESZTPLATFORM: PC

- FOLYT. KÖV., KICSIT MÁSKÉPP, DE MÉGSEM...

Egyre inkább úgy tűnik, nem én leszek az emberiség megmentője. E szomorú következtetés abból is levonható, hogy Neóval ellentétben én hiszek a végzetben, a sorsszerűségben, fatányéros, illetve, bocs, fatalista vagyok. Mert lehet véletlennek nevezni azt, hogy 2001 májusában

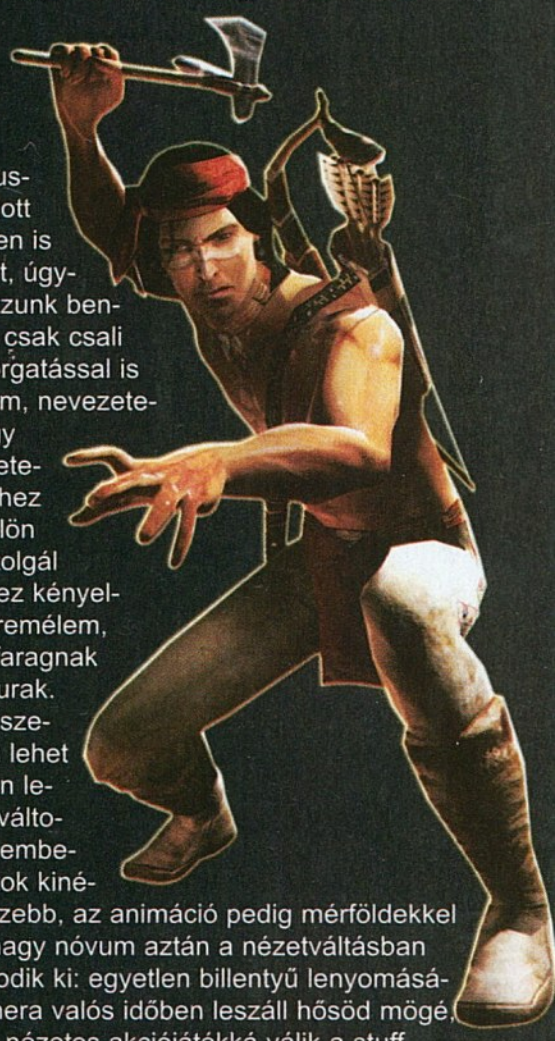
belebotlottam egy olyan weboldalba – jatekok.hu – amelyen soha nem jártam, ott rábukkantam egy cikkírói pályázatra, és épp akkor az egy hónapja megjelent Desperadosba lévén szerelmes arról írtam kritikát, bekerülve a frissen alakuló PC.Games csapatába. De azért az már durva, hogy régi, kedvenc magazinunk magasabb szintre lépő, új utódjába az első munkám épp a Desperados 2... No nem, vannak véletlenek, és persze, „szeretném hinni, hogy magam irányítom a sorsom", de ez azért mégiscsak elgondolkodtató. Sőt több. Sőt mi több.

Hála a hazai forgalmazó SevenM-nek, sikerült rátenni szőrös kis mancsocskámat egy alfa kettes verzióra, azaz egy olyan anyagra, mely arra jó, hogy megnézzük, milyen lesz, ha elkészül, másra nem igen. Épp ezért előre mondom, hogy bármi kritikát is fűzök hozzá, tessék erősen figyelembe venni, hogy ez a cucc rengeteget fog változni az első bétáig, majd a tesztelés után a végső verzióig, legalábbis reméljük. Jelen állapotában ugyanis elég gázos. 3 giga körüli, hét pálya van, melyből csak kettő játszható. Nekem még 800*600-ban, lebutítva sem sikerült 15fps fölé nyomnom, és a képfrissítés is csak 60Hz-en ketyegett, igaz, hála a Refresh-Lock proginak (és InGen kollégának, aki ajánlotta), ezt sikerült megoldani. De mondom, ebben a fázisban már ez is szép teljesítmény, ahogy a naplófájlt nézegettem, jó tempóban haladnak a fiúk, ez a verzió tavaly december végi, tehát már előrébb tarthatnak.

Lássuk magát a lényeget. Aki nem ismerné, vagy nem rémlik neki, esetleg elfelejtette volna, a Desperados egy Commandos-klón, abból is a kegyetlenül nehéz, vagy – nézőpont szerint – kihívós illetve szívatós fajta, vadnyugati köntösben. Azaz van egy bazi nagy pálya, amin úgy félszáz ellenség őrködik, járőrözik, figyel, és neked a térkép egyik sarkából a másikba kell eljutnod észrevétlenül, és ott (meg néha közben) különféle feladatokat megoldani. Ha észrevesz az ellenség (meglát, meghall), meghalsz. Ha civilt nyírsz ki, meghalsz. Ha sikerül a küldetés, örülsz. De nagyon.

Az első rész – és a „szellemi örökös", vagyis azonos stílusú Robin Hood (a Chicagóról inkább nem ejtek szót...) – kedvelői (velem együtt) bizonyára picit megijedtek, hogy a cucc átkerül 3D-be, ezért hamar megnyugtatok mindenkit: a játék ugyanúgy néz ki, mint elődje, ami jó, hiszen a kinézettel szerintem semmi gond nem volt. Marad tehát a felülnézeti, izometrikus lát-

vány, a színgazdag megjelenítés, csak épp effektekkel (pl. valós árnyékok, amit a menüben ki lehet kapcsolni) megerősítve, és ami a legjobb, hiszen leginkább ez hiányzott nekünk, lehet forgatni a pályát. Ami zavart: hiányzott a zoom, bár az előző részben igazán jól használható közelítés/távolítás nem volt, de ha már 3D, akkor ugye miért ne – egyébként a sajtóanyag szerint lesz ilyen, és a tavaly augusztusban kiadott aperitifben is szerepelt, úgyhogy bízzunk benne, nem csak csali volt. A forgatással is volt bajom, nevezetesen, hogy nem lehetetett egérhez kötni, külön gomb szolgál e célra, ez kényelmetlen, remélem, ezen is faragnak még az urak. Az „élő" szereplőkön lehet legjobban lemérni a változást, az emberek, állatok kinézete is szebb, az animáció pedig mérföldekkel jobb. A nagy nóvum aztán a nézetváltásban csúcsosodik ki: egyetlen billentyű lenyomására a kamera valós időben leszáll hősöd mögé, és külső nézetes akciójátékká válik a stuff, ami például a távolsági támadásokban nagy segítség (ilyenkor váll mögötti nézet van, á la Max Payne pl.), sőt távcsöves fegyvert használva verhetetlen. Szintén jó néz ki, amikor valami általad elkövetett akció hatására mozizni kezd a motor; nekem sikerült elszúrnom egy akciót, és megtekinthettem, amint az őr berohan az



DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

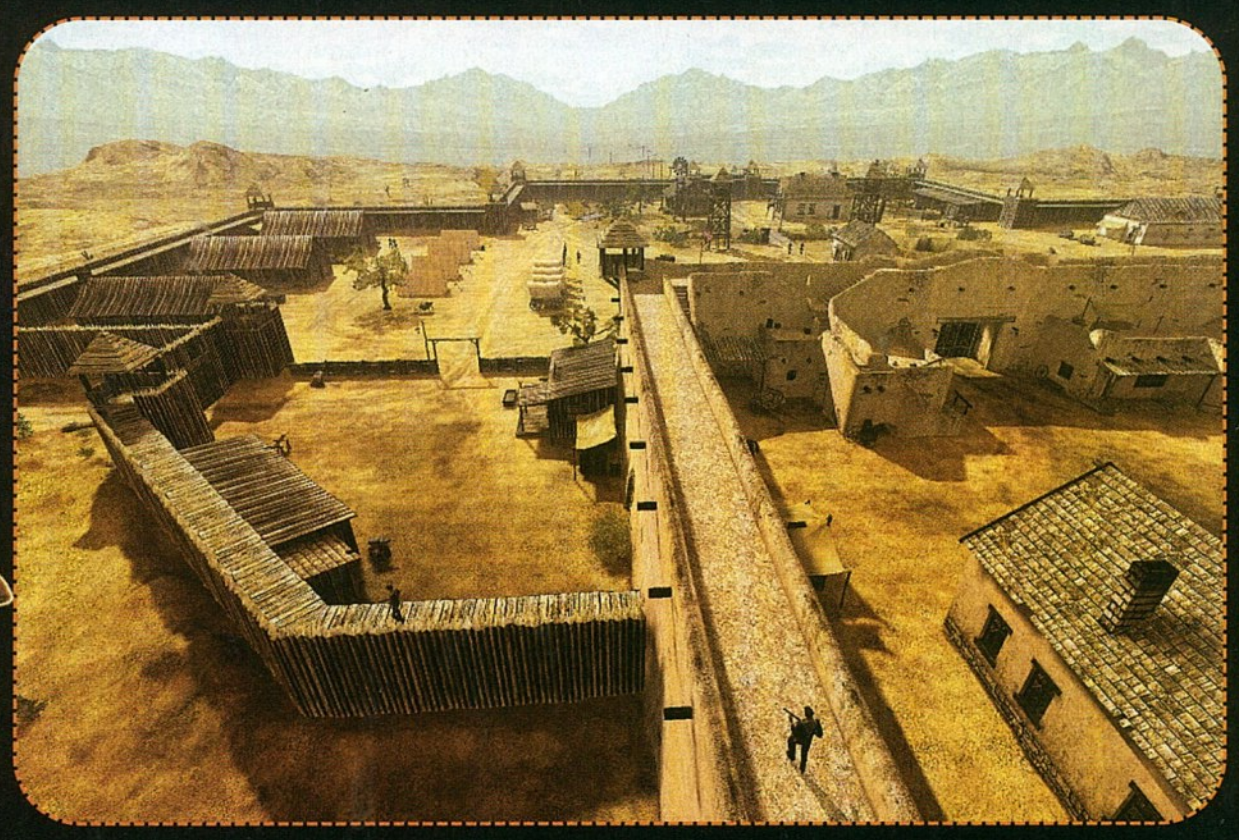
erődbe, és riadóztatja a teljes garnizont. Amúgy más, letárolt mozikat nem tartalmazott ez az anyag, viszont széttúrva a DVD-t, felleltem egy állóképpel integető bink-videót, mely a „Cut-scenes Area" nevet viselte, és ebből leszűrhető volt, hogy lesz bőven ilyen. Az erőmű a német Trinigy cég Vision Engine névre hallgató alkalmazása, melyet például a Psychotoxic vagy a Lula3D használt, de szerencsére ez nem látszik rajta, ez is mutatja, hogy nem minden a motor, értő kezek is kellenek hozzá, és a Spellbound ezen a téren mindig erős volt. Az említett kép arról is árulkodott, hogy az átvezető mozik saját motorral hajtott animációk lesznek; a filmkockák nem túl csinosak, legalábbis egy előre renderelt anyaghoz képest (ilyenek is várhatóak, legalábbis az említett tréler alapján), de megfelelő tálalással úgy vélem, nem lesz velük baj. A zene remek, picit (hm, néhol erősen) Morricone-hangulatú, de ez kell ide; az anyagban beszédhang nem volt, de a DVD-n igen, Kate altja annyira nem jött be, de Copper és a doki oké. Audiovizualice ennyi. Hoppá, míg el nem felejtem: fizika is van, igazi, átalakítható tereppel (éljen – égjen – a dinamit), és ehhez egyetlen szót kapcsolnék csak, minden kommentár nélkül: Havok.

A játékban ismét hat hősünk lesz; először is a jól bevált ötös: John Cooper, Samuel Williams, Doc McCoy, Kate O'Hara, Sanchez, és ezúttal hatodikként a kínai lány helyett egy igazi indián, Hawkeye, azaz Sólyomszem. Az általam játszott 2 pályán előbb a dokival kellett kiszabadítani Samet és a mexikói havert, majd a kisasszonnyal a rézbőrű komát, tehát itt is, mint az első részben, a csapatot egyenként kell összeszedni, küldetések során. Félszemű barátunk etapját elindítva tényleg olyan érzésem volt, mintha egy kiegészítő lemezt kaptam volna kézhez, annyira ismerős volt a látvány, a terep, a kezelőfelület; ráadásul az eszközökben is alig van változás: megvan a távcsöves puska, az altatógázzal teli palack, a kötszer, csak a madárijesztő-trükk helyett van egy colt. A többieknél sincs sok változás, Kate-nél ott a Derringer és be lehet vetni a bájakat is, Sanchez is használja a tequilás elterelést és a kődobást (bár nála van egy medvecsapda is), Sam barátunk arzenálja TNT, dinamit, plusz kés és puska, Coopernél viszont a kés, colt és zenélő óra mellett most bilincs van, tehát ő lesz a kötöző ezúttal. Sasszem koma eléggé sokoldalúnak tűnik: tud gyógyítani, harci üvöltéssel elterelő hadműveletet indítani, és az ő készletében lesz tomahawk és íj. Mindenki tehát négy, személyre szabott akcióval-trükkel rendelkezik, a hírek szerint viszont ezeket fejleszteni lehet majd, ez mindenképp újdonság. A gyorsakciók is erősödtek: egyszerre maximum öt megmozdulást lehet rögzíteni mindenkinél, majd egy gomb lenyomására az egészet végrehajtják a figurák (tehát így akár huszonöt akciót is le lehet pörgetni – ennyire nyilván nem lesz szükség, de sose lehet tudni). Bővült a mozgási repertoár is, hála a 3D-nek, azaz „valódi" falmászások, leugrások, elrejtőzések, lovaglások lesznek.

Hogy azért megtudjak még valamit a játékról, kielemeztem a BrainData könyvtár fájljait is. Itt az AI adatai vannak; ezek szerint vannak alap attribútumok: bátorság, erő, intelligencia és lőtudás, valamint a rosszfiúknál egyéb tényezők, mint kéjvágy, alkoholizmus, zeneszeretet, az őrködéshez fűződő viszony, mások védelmére való hajlam. Ezek nagyjából az első részben is megvoltak, hiszen például ez határozza meg, hogy egy katona hogyan reagál Kate kivillanó combjára, vagy egy eléhajított kaktuszpálinkás butykosra. Eléggé finomra van hangolva az AI, még a lovaknál is meg van határozva minden körülményre az adott reakció, ugyanígy a civileknél, katonáknál, és itt is, mint korábban, bejátszik a rangfokozat, a kapitányok most is keményebb ellenfelek lesznek. Gyakorlatban pedig azt mondhatom, hogy mindez jól vizsgázik, esélyem sem volt: pár lövés, és máris egész Új-Mexikó rám vadászott, pikk-pakk elvéreztem. Az, hogy a játékmenetről sokat nem tudok nyilatkozni, épp emiatt van, de ez több tényezőnek is függvénye. Egyrészt mint írtam, eléggé szaggatott a drága, másrészt vagy én öregedtem meg, vagy tényleg a fent leírtak élnek, és a stuff sikeredett megaaljasra. A főmenüben kétféle nehézségi fokozat van jelenleg: a Pistolero és a Desperado. Előbbi automatikus gyógyítást, végtelen lőszert, könnyű célzást, csendes közlekedést és gyenge ellenfeleket ígért, mondjuk én ebből semmit nem vettem észre, de persze az alfaverzió... Utóbbi értelemszerűen mindennek ellenkezője.

Nagy hirtelen ennyit tudtam összeszedni a játékról, ami persze jóval több, mint ami az interneten megtalálható. A németek legendásak a lassan szivárogtatott információkról (de gonoszkodóan azt is mondhatnám, még soha nem találtam semmi érdemlegeset a weboldalukon, de nem vagyok én olyan), úgyhogy tényleg örülök, hogy volt valami szó szerint kézzel fogható, így az tuti, hogy a stuff készül, lesz – ám bevallom, kicsit tamáskodó vagyok a beígért március 21-i megjelenés tekintetében. Adja isten, hogy ne legyen igazam, és a felkelő tavaszi nap első sugarai a préri közepén találjanak minket, késsel a kezünkben, hogy a megfelelő pillanatban túljuthassunk a negyven rabló valamelyikén. Aztán mindegyikén, egyenként. Ha meg nem, akkor nyáron. Vagy télen, mert az minden évben van.

]{redenc



EGY SZŰZFÖLDI ISMERŐS

A készítők listáját nézegetve feltűnt egy név: Alekszej Danilkin. Ismerős volt, utánanéztem, és valóban: egyik kedvencem, a Sacred kapcsán került ő képbe, ott ugyanis mint külsős, a Virgin Lands égisze alatt készített el néhány 3D-s modellt és animációt. Ez egy igen neves német vizuális technológiai megoldásokat szállító cég (magyarul: egy hatvan bikából álló renderfarm), ipari megbízások (CAD, többek között az Opel és a Leica részére) mellett játékokhoz is „termelnek", a projektlista elég vastag: Desperados 1-2, Sacred 1-2, Spellforce, Aquanox, Moment of Silence, Ground Control 2, Boiling Point. Jelen cucc első részének információja szerint a komplett storyboard, a modellek, az animáció, a teljes anyag 2D-s utómunkái, a helyszínek, karakterek, plusz a dobozborító és reklámanyagok elkészítése szerepel a lajstromban. A második rész kapcsán egyelőre Sanchez barátunk teljes 3D-s modellje nézhető meg. Az érdekes az, hogy a nyilván orosz származású Danilkin az említett „Credits" listán mint belsős főprogramozó szerepel, ha valóban leszerződtették a fiúk, akkor úgy vélem, igen jó lóra tettek.

500-AS TÉMA - FORRADALOM

Itt van a forradalom! Ráadásul PS2-re! Egy leleményes third-party hardvergyártó beelőzte a Nintendót és SplitFish GameWare DualFX néven egy, a Revolution kontrollere

igencsak hasonlító kütyüt hoz ki a Sony jelenlegi masinájára. Az eredeti kontroller designt nemes egyszerűséggel kettévágták, kicsit kiforgatták, és már kész is a mű. A szerkezet jobb oldal része leginkább egy fegyver markolatára hasonlít, és lézeres célzó is van benne, mely érzékeli a csuklómozgást, igazán remek lehet FPS-ekhez. A cucc márciusban kerül forgalomba az Államokban, ára 60 USD lesz.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

■ 2006. OKTÓBER

■ MIDWAY / MIDWAY

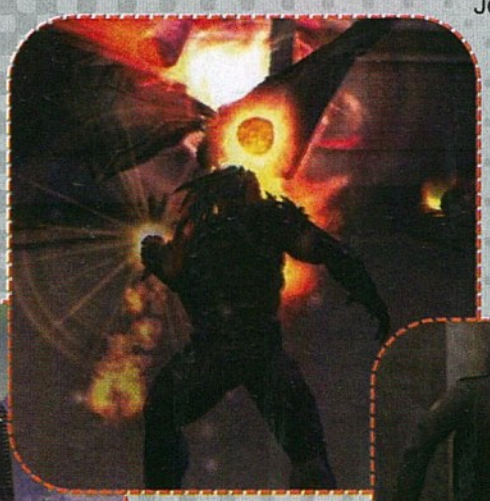
A Mortal sorozatra már úgy tekinthetünk, mint a nagy öregre, hiszen nem tegnap volt már, hogy útnak indult (egész pontosan 1992-ben, szóval már vagy 14 éve). A soron következő már a hetedik epizódja lesz a szériának, (ha a különböző mellékcsapásokat nem számoljuk). Arról, hogy hová jutott el a játék az évek során, megoszlanak a vélemények, sokan még mindig ez első két részre esküsznek, de meg kell hagyni a legutóbbi próbálkozás (Shaolin Monks) sem volt rossz, csak hát már teljesen másról szólt, mint hajdanán. Az Armageddonban ismét az egymás elleni küzdelemé a főszerep, és ezúttal az összes eddigi szereplő (szám szerint úgy hatvanan vannak) tiszteletét teszi. Lesznek új karakterek is, az egyikük már fel is tűnt a screenshotokon, de még nincs neve (Ed Boon is csak Bobként emlegeti, amíg jobbat nem találnak neki:). Saját harcost is tervezhetünk majd, ruházhatjuk és a képességeit is fejleszthetjük. Ami lesz még: ráncfelvarrt fatality-k, légközi kombók, különféle eldobások, átdolgozott Conquest mód (leginkább a Shaolin Monks-ban látottakra fog hasonlítani), és persze a manapság kihagyhatatlan online játékmódok. Érdekesség, hogy még mindig a jelenlegi generációra készül, október magasságában már egymásnak is eshetünk kedvenc MK rajongó barátainkkal.

500-AS TÉMA - TOY STORY 3

Akik figyelemmel kísérik a hollywoodi álomgyár hátsó fertályát is, azok tanúi lehettek az animációs óriások elmúlt időben zajló civakodásának. A Disney és a Pixar előbb pár éve látványosan szétvált, majd a múlt hét folyamán újra összeborult. Na de jogosan felmerül a kérdés, hogy mi is lesz, az időközben bejelentett Toy Story 3-mal, melyet Miki egérék az eredeti alkotók nélkül, de a jogok birtokosaként kívántak, és kezdtek is el megvalósítani? Nos nem lesz, a munka leállíttatott. Pedig már megvolt a rendező (Bradley Raymond), a kitűzött időpont (2008), és biztosan egy csomó munka is. A sztori szerint, a Buzz Lightyear figurákat sorozatos hibáik miatt visszahívják Tajvanba, Andy játékai persze Woody vezetésével nekiindulnak öreg barátjuk megmentésének. Az indoklás szerint csak akkor lesz bármelyik Pixar filmből folytatás, ha az eredeti alkotó (ez esetben John Lasseter) készíti, és ha van arra értelmes és kreatív mód. Mondjuk ez így igaz, de a Pixar aligha tudta volna az újraegyesülés nélkül mindezt kieszközölni. Mindazonáltal valószínűleg jól jártunk, kár lett volna a legendát egy esetleges fércművel lerombolni. Csak hát...

R.I.P.

Nem sokat ragozzuk: gáz van a **Majescó**nál, a mostani rovat főszereplői ők lesznek. Olyannyira, hogy jegelték is a PS2-re és Xbox-ra készülő nagyhírű filmadaptációt, a **Taxi Driver**t és az X360-as **Demonik**ot (Clive Barker, horror/fantasy legenda közreműködésével). A hírek szerint az Advent Rising és a Schafer féle Psychonauts anyagilag bukta volt, egy jó kis 70 milliós veszteséget könyvelhet el a cég tavalyra (USD persze). Éppen ezért olcsóbb előállítású munkák kerültek előtérbe, a jövőben a budget és handheld piacon kívánnak érvényesülni. Reméljük sikerül nekik.



Úgy néz ki, hogy a **Stargate SG-1** projekten komoly átok ül. Előbb a kiadásért felelős JoWood és a játékot fejlesztő Perception csatározásai okoztak problémát, január végén pedig az ausztrál cég bejelentette, hogy kiadó hiányában leállítja a munkát.

A problémához hozzájárult az is, hogy nem kapták meg a szükséges támogatást a licenszeket birtokló MGM-től, pedig a Namco jelentkezett is, hogy szívesen átvennék a projektet. A Csillagkapu rajongóknak marad a TV sorozat bambulása.

500-AS TÉMA - RETRO SZILÁNKOK

Az Amigák családját három nagy részre bonthatjuk – az elsőbe tartoznak a hobbigépek: 500, 600 és 1200-es darabok. A másodikba a 2000, 3000 és 4000, melyeket kifejezetten munkaállomásoknak terveztek – például a Babylon5 sci-fi sorozat videóit is egy A4000-es géppel renderelték. A harmadik típusba tartozik a CD32 és a CDTV. Előbbi érdekessége, hogy a világ első 32bites konzolja volt, míg az utóbbi a világ első, gyárilag CD-rommal szerelt számítógépe.

500-AS TÉMA - INYENCEKNEK

Sokaknak a legédesebb ajándék most egy Xbox 360 lenne, ebben biztos vagyok. Talán épp rájuk gondolt az a cukrász, aki elkészítette a kontrollert, csupa csokiból. Jellemző, hogy természetesen ezt is kritikával illetik egyesek, úgy is, mint "miért nem fehér?" vagy "miért nem az egész gép?". Úgy néz ki, nem volt mindenkinek gyerekszobája...

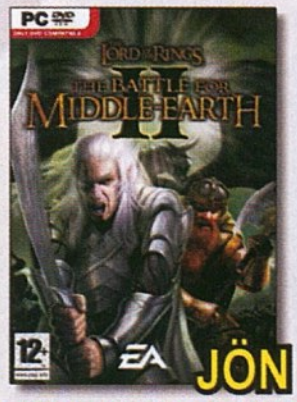
CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

LASSAN VÉGE A TÉLNEK – DE A JÓ ÁRAK MARADNAK!

ÁFA: 20%
ÁRCSÖKKENÉS!

Star Wars Empire at War*

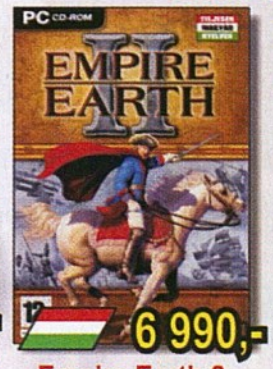


Battle for Middle Earth 2*

6 990,-
F.E.A.R.

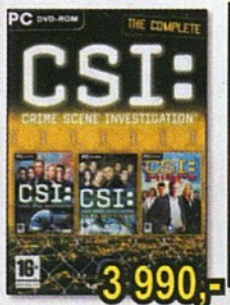
7 990,-
GTA San Andreas

7 190,-
Sims 2: Vár az üzlet*



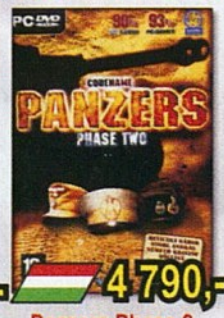
6 990,-
Empire Earth 2

TOCA Race Driver 3*



3 990,-
CSI 1+2+Miami

4 490,-
Splinter Cell Chaos Th.



4 790,-
Panzers Phase 2

7 190,-
C&C First Decade

3 890,-
Need for Speed Und.2.

3 890,-
FIFA 2005

8 990,-
GTA San Andreas

5 990,-
MotoGP 4

5 990,-
Formula One 2005

5 990,-
Tekken 5

5 990,-
God of War

11 510,-
Gran Turismo 4

PC játékok, ízelítő:

Act of War	3 830
Age of Empires 2 Gold	4 790
Age of Empires 3	11 510
American Conquest	1 230
American C. Divided N.*	Jön
Armies of Exigo HUN	3 830
Army Racer HUN	1 910
Augustus HUN	1 910
Bad Boys 2	1 910
Bandits HUN	690
Bard's Tale	7 670
Battlefield 1942 pakk	3 830
Battelfield Vietnam	3 830
Battlefield 2	11 510
Battlef.2. Special Forces	7 190
Bet on Soldier	7 990
Beyond Divinity	3 830
Big Mutha Truckers 2	1 910
Black & White 2	11 510
Blitzkrieg	1 230
Blitzkrieg Anthology	4 790
Blitzkrieg: Barbarossa	2 870
Blitzkrieg: Kursk	3 830
Blitzkrieg Anthology	4 790
Blitzkrieg 2	9 590
Blood Omen 2	950
Boiling Point HUN	9 590
Brothers in Arms HUN	6 710
C&C összes First Decade	7 190
C&C Generals Deluxe	3 830
Call of Duty "év játéka"	3 830
Call of Duty 2	13 990
Children of the Nile	3 830
Civilization 4	9 590
Close Combat: First to F.	1 910
Combat Flight Sim. 2.	3 830
Combat Mission B.Overl	1 910
Commandos 3	2 870
Cossacks Back To War	1 230
Cossacks 2	7 670
Crusader Kings	1 910
Csatamágusok HUN	1 910
D-Day HUN	1 910
Demon Stone	3 830
Diablo 2 + Lord of Destr	2 990
Disney játékok	Hívj
Dragonshard	7 670
Driver 3	3 830
Dungeon Siege 2	9 590
Dungeons & Dragons onl	Jön
Earth 2160	7 670
Egypt 3 HUN	3 830
Empire Earth HUN	1 910
Empire E. Art of C. HUN	1 910
Empire Earth 2 HUN	6 990
Etherlords HUN	950
Europa Universalis HUN	950
Europa Universalis 2	1 910
Far Cry	2 390
F.E.A.R.	6 990
FIFA 2005	3 890
FIFA 06 HUN	12 470
FIFA Manager 06	11 510
Fire Captain HUN	3 830
Flatout	1 910
Flight Simulator 2002	3 830
Flight Simulator 2004	9 590
FS 2004 Kiegészítők	Hívj
Football Manager 2006	9 590
Ford Racing 3	1 910
Freelancer	2 390
Fritz 8 Sakkszim. HUN	5 990
Gorky Zero HUN	1 910
Gorky Zero Aurora HUN	1 910
Gothic 2	3 830
Gothic 2 Night of Raven	3 830
Gothic 2 Gold	5 750
Grand Theft Auto 3	2 870
GTA Vice City	2 870
GTA San Andreas	7 990
Ground Control 2 HUN	1 910
GT Legends HUN	9 590
GTR (FIA GT R.) HUN	7 670
Guild W. Sp. Ed. /online	9 590
Gyűrűk Ura: Király v.tér	3 830
Battle for Middle Earth*	3 890
Battle for Middle E. 2*	Jön
Haegemonia HUN	1 910
Haegemonia Solon HUN	1 910
Halo	3 830
Harry Potter 1 Bölcsek k.	3 830
HP 2 Titkok kamrája	3 830
HP 3 Azkabani fogoly	3 830
HP 4 Tűz serlege	11 510
Hearts of Iron 2	1 910
Heavyweight Thunder	1 910
Heroes of M. & M. 3	1 910
Heroes of M. & M. 4 HUN	1 910
Hitman	1 910
Hitman 2	1 910
Hitman Contracts	2 870
Homeworld 2 HUN	1 910
Hotel Giant	1 910
House of the Dead 3	1 910
I of the Dragon HUN	1 910
IGI 1 (Project IGI)	1 910
IGI 2	2 390
IL-2 Forgotten B. HUN	2 870
Imperium Galactica 2 HUN	950
Industry Giant 2 HUN	950
Italian Job	950
Jeanne D'Arc HUN	3 830
Kelták királya HUN	1 910
Knights & Merch. 2 HUN	1 910
LEGO akció,18 féle, /db	1 910
Bionicle,Chess,DromeRacers, Football Mania, Racers 2, ...	
Légió HUN	950
Majestic Chess	3 830
Mahjongg Variety P. 2	1 490
Marine Park Tycoon	1 910
Mars: Letelepedés... HUN	690
Mashed	1 910
Matrix: Path of Neo	9 590
Medal of Honor Pakk	3 830
Medieval Lords HUN	5 750
Metal Gear Solid 2	2 870
Monopoly Tycoon	1 910
Mortal Kombat 4	950
Moto GP 3	9 590
NBA 05	3 830
NBA 06	11 510
Need for Speed Porsche	3 830
NFS Hot Pursuit 2	3 830
NFS Underground	3 830
NFS Underground 2	3 830
NFS Most Wanted	11 510
Nexus HUN	3 830
NHL 05	3 830
NHL 06	11 510
Oil Tycoon 2 HUN	5 750
Painkiller	2 390
Painkiller Battle out of H	3 830
Panzer Elite Special Ed.	950
Panzers HUN	1 490
Panzers 2 HUN	4 790
Paradise Cracked HUN	690
Platoon HUN	1 910
Pokoli szomszédok 1+2	5 750
Port Royale 2 HUN	3 830
Postal 2 HUN	1 910
Prince of P. Warrior W.	2 390
Prince of Persia 3.	11 510
Pro Evo. Soccer 5	9 590
Raven Shield	1 910
Restaurant Empire HUN	1 910
Rise of Nations	4 790
Robin Hood Def. HUN	1 910
Rollerc. T. 3 + Soaked	6 710
Rollerc. T. 3 Wild	4 790
Rome Total W+Barbarian	Jön
Rome TW: Barbarian Inv	7 190
Roncsderby HUN	1 910
Runaway HUN	1 910
Sacred Gold	5 750
Serious Sam 2	9 590
Settlers 5 HUN	9 590
Shade: Wrath of Angels	1 910
Sherlock Holmes ezüst.	3 830
Silent Hill 3	2 870
Silent Hunter 3	9 590
Silent Storm Gold	3 830
Simpsons Hit & Run	2 870
Sim City 4 Deluxe	3 830
Sims + Livin' It Up	4 890
Sims kiegészítők, /db	2 890
House, Hot Date, On Holiday, Unleash., Superstar, Abrakad.	
Sims 2 HUN.	12 470
Sims 2: Egyetem HUN	7 190
Sims 2: Éjszakák HUN	7 190
Sims 2: Vár az üzlet HU*	7 190
Singles 2 HUN	7 670
Skoda Racer	1 910
Ski Racing 2006	5 750
Soldiers: Heroes of WW.	2 390
Spellforce + Breath of W	5 750
Splinter Cell Chaos Th.	4 490
Star Wars Battlefront 2	Új
Empire at War	Jön
Jedi Academy	3 830
Knights of the Old Rep	3 830
Lego Star Wars	7 670
Régebbi SW játékok /db	3 830
Starcraft és Brood War	1 910
Starship Troopers	1 910
Starsky and Hutch	1 910
Streets R. 2: Fast Driver	1 910
Stronghold 2	7 670
Sudoku Challenge	1 910
S.W.I.N.E. HUN	950
Thief 3	2 870
TOCA Race Driver 2	2 390
TOCA Race Driver 3*	Jön
Tomb R. Angel of Darkn	1 910
Torino 2006	6 990
Total Overdose	9 590
Trackmania HUN	3 830
Trackmania Sunrise HUN	7 670
Train Simulator	3 830
Transport Giant HUN	3 830
UFO Aftershock	7 670
Vampire Bloodlines	3 830
Válaszcsapás HUN	1 910
Victoria	1 910
War of the Ring	2 870
Warcraft 3	2 870
Warcraft 3 FrozenThrone	2 870
Wildlife Park	1 910
World of Warcraft /onl.	11 510
WOW 60 nap Gamecard	6 990
Xpand Rally HUN	2 870
Zoo Empire HUN	3 830
Zoo Tycoon	3 830

Playstation 2 játékok, ízelítő:

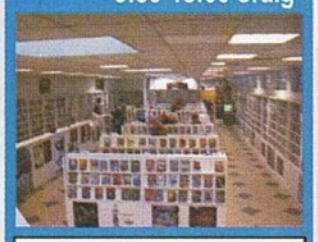
Athens 2004	5 750
Burnout 3*	6 230
Burnout Revenge	14 390
Call of Duty Finest Hour	6 710
Call of Duty 2 BRO	16 310
Death by Degrees	11 510
Destroy All Humans	15 310
Driven to Destruction	4 790
Driver 3	7 670
Enter the Matrix	7 670
FIFA 2005*	6 230
FIFA 2006	14 390
FIFA Street 2*	14 590
Final Fantasy X-2	7 190
Formula One 2005	5 990
God of War	5 990
Godfather*	14 590
Gran Turismo 3	5 750
Gran Turismo 4	11 510
GTA San Andreas	8 990
Harry Potter 3 Azkabani	7 190
Harry Potter 4 Tűz serl.	14 390
Jak 3	5 750
Killzone	5 750
Mortal Kombat Decept	6 230
MotoGP 4	5 990
Need for Speed Und. 2*	6 290
Need for Speed Most W.	14 390
Prince of Persia 3.	14 390
Ratchet and Clank 3	5 750
Resident Evil Outbreak	6 230
Resident Evil 4	14 390
Shadow of Colossus*	Jön
Tekken 5	5 990
TOCA Race Driver 3*	Jön
Tomb Raider Legend*	Jön
WRC 4	5 750
WRC 5 Rally Evolved	13 430

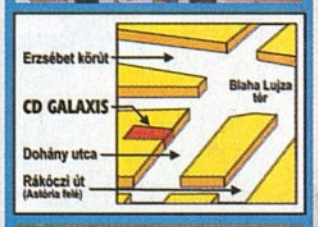
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

PC

- NETDEVIL
- NCSOFT
- HTTP://EU.AUTOASSAULT.COM/
- 2006. TAVASZ
- TESZTPLATFORM: PC

VÉGRE EGY MMOG, AMI KILÓG A TÖMEGBŐL – EZ NEM EGY SZABVÁNY FANTASY SZÖRNYÖLDÖKLÉS, HANEM EGYEDI ÖTLETEKKEL TELI JÁTÉK.

auto ASSAULT™

Kezd kissé túltelítődni az MMO játékok piaca, aminek oka, hogy manapság minden fejlesztő biztos sikereket vár ettől a kategóriától. Vannak azonban olyan kiadók, akik az elmúlt évek folyamán komoly tapasztalatra tettek szert a témában, így biztosra vehetjük, hogy csakis olyan programokat fognak megjelentetni, amik tényleg méltóak rá. Az NCsoftot is az igazi specialisták között tarthatjuk számon, nézzük hát gyorsan, mire is számíthatunk legújabb védencüktől, az Auto Assaulttól.

Rögtön az elején tisztázzuk: ezúttal senki ne egy átlagos internetes játékban gondolkodjon, ez a program ugyanis merész újításaival igyekszik betörni a piacra. Már a kerettörténet is finoman szólva érdekes: valamikor a jövőben egy idegen lényekkel zsúfolt űrhajó ütközött a Földnek és a baleset környezetében az élővilág gyorsan változni kezdett. Furcsa növények fejlődtek, az állatok többszörösükre nőttek, megvadultak. A legrosszabb azonban, hogy gyakorta a gyermekek is genetikai torzulásokkal születtek: mutánsok jöttek a világra. Az épen maradt emberiség tehetetlen volt. Hiába készítettek úgynevezett Biomekeket – avagy tökéletes katonákat – hamar rájöttek, hogy nem vehetik fel a harcot a szörnyszülöttekkel. Az egyetlen esély, ami kínálkozott, hogy kolóniákat hoznak létre a föld felszíne alatt, ahonnan atombombákat és biológiai fegyvereket használva kipusztíthatják a mutánsokat. A néhány száz év múlva újra a napfényre merészkedő generáció azonban csalódottan tapasztalta, hogy koránt sincs minden rendben, sőt ha lehet, még rosszabb lett a helyzet.

Itt kapcsolódunk be mi is a történetbe. Az emberiség legbátrabb harcosaiként, a saját magunk készítette szuperjárgányainkban próbáljuk meg felvenni a harcot a mutánsokkal és a biomekekkel. Szerencsére nem kell leragadnunk a már unalomig ismert humanoidoknál, a másik két faj is játszható. Az első nehézséggel már a karakterkészítéskor szembesülünk, ugyanis a háromszor négy karakterosztályból kell kiválasztanunk a nekünk legszimpatikusabbat. Mindenki egyedi képességekkel lett felvértezve, továbbá a négy tulajdonsága (Combat – harci és vezetési készség; Tech – életerő, életpont; Theory – intelligencia, energia (mana); Perception – védelem, critical hit esélye) is merőben eltérő. Természetesen játék közben is tovább fejlesztheti-jük karakterünket, szintlépésekkor kapunk képesség és tulajdonság pontokat, amit kedvünk szerint oszthatunk szét. Mielőtt belemerülnénk a részletekbe, külsőleg is egyénivé varázsolhatjuk mind a járgányunkat, mind pedig a vezetőt. A bétateszt során én két karakterosztályt tanulmányoztam behatóbban: a Biomek Mastermindot és a Mutant Shamant. Az előbbi önmagában nem túl erős harcos, azonban segítőket idézhet maga mellé, példának okáért egy lövöldöző kereket vagy egy lézerágyút. A Mutant Shaman pedig inkább a védekezésben van otthon, továbbá a javítás mestere, így nem kell mindig visszavánszorogni egy bázisra, ha megsérülnénk, ráadásul csapattársait is gyógyíthatja.

Ezen akkor túl vagyunk, vegyük úgy, hogy betöltődött maga a játék. Tapossunk hát a gázpedálra, és nézzük meg, milyen jól viselkedik a Havok fizikai motor (a grafikán rögtön elámulhatunk: igazán jól sikerült visszaadni az a hangulatot, amit az ember képzeletében egy ilyen világhoz társít). Az út szépen porzik nyomunkban, az autó a terep szerint rugózik,

PLAYER VS PLAYER

Az MMO játékok egyik sarkalatos pontja mindig is a PvP, azaz a játékos-játékos ellen küzdelem volt. Természetesen az Auto Assault fejlesztői sem feledkeztek meg erről a részről, sőt, külön az ellenséges fajok harcaira kihegyezett helyeket is találunk. A kezdőhelyszíneken természetesen nem lesz lehetőség PvP csatákra, csak a semleges területeken ugorhatnak egymásnak a kiéhezett harcosok. Ezenkívül épültek úgynevezett Arénák is, ahol szervezett keretek között küzdhet meg két, akár 64 fős csoport egymással! A békésebb természetűeknek jó hír, hogy nem kötelező harcolni az ellenséggel, így emberként is nyugodtan questelhetünk bárhol, nem kell azért aggódni, mikor támad ránk egy 20 szinttel magasabb mutáns játékos.

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

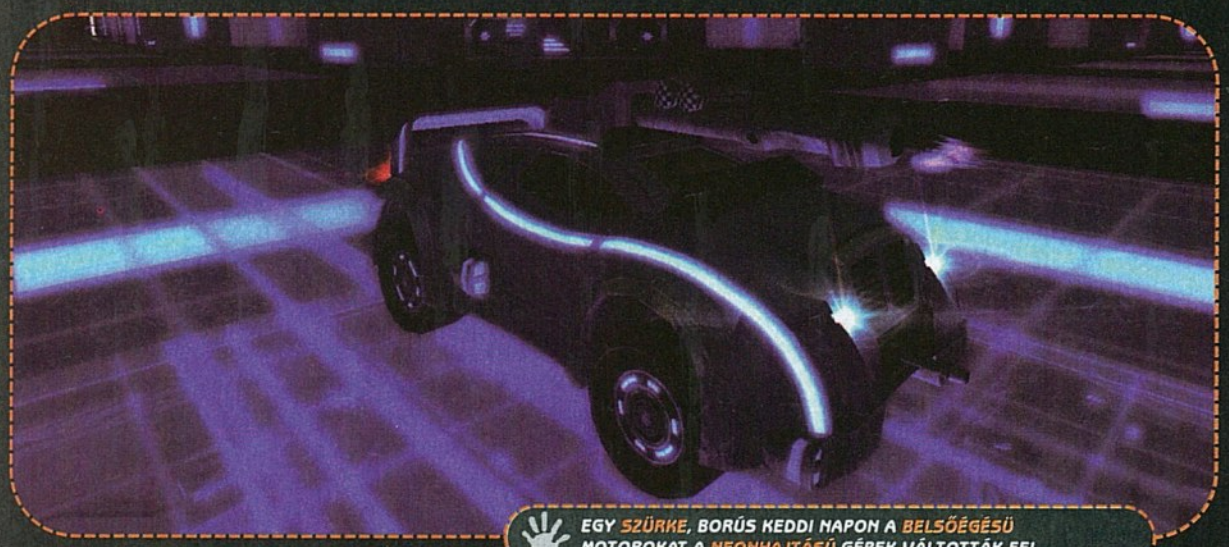
a különféle hordók, kerítések, fák is megsínylik a velünk vagy fegyverünkkel való találkozást. Miután kiszórakoztuk magunkat, keressük meg az első emberkét, akik néhány könnyed küldetéssel bevezet minket az irányítás és a harc rejtelmeibe. Ha megvagyunk, végre elhagyhatjuk a kezdőterületet és kimerészkedhetünk a veszélyes vadvilágba. Itt aztán semmi se szent, az elszórva található bázisokon kívül sehol sem érezhetjük magunkat biztonságban. Lázadó emberkolóniák, mutáns állatok, és egyéb rémségek törnek az életünkre. Vannak, akik puszta testükkel vagy robbanó hordókkal próbálnak kárt okozni járgányunkban, később azonban jóval durvább ellenfelekkel is találkozni fogunk. Ha betérünk egy bázisra, akkor lesz némi nyugodalmunk, ingyenesen helyre pofozhatjuk kocsinkat, és új missziókat vállalhatunk el. Ha esetleg a vadonban amortizálódnánk le teljesen, akkor sincs minden veszve, hiszen némi pénzmagért cserébe kérhetünk instant javítást, vagy a legközelebbi támaszpontra visszaszállító repülőgépet. Kalandjaink során ráakadhatunk még különféle nagyvárosokra is, ahol tanítómestereket találunk, de eladhatjuk hadizsákmányunkat is, vagy további tuningokat vásárolhatunk autónkra – itt egyébként már gyalogosan közlekedünk, ám sajnos a mozgásfázisok megvalósítása igencsak siralmasra sikerült.

Ha pedig már a tuningoknál tartunk, nézzük meg, miből épül fel egy vérbeli csodajárgány. A legalapvetőbb cucc természetesen a motor, ez határozza meg végsebességünket és életerőpontjainkat. A páncél magától értetődően a védelmünkhöz ad pluszokat, míg a kerekek a különféle tereptípusokon befolyásolják a vezetést. Aggathatunk autónkra továbbá díszítőelemeket, közelharci fegyvert valamint egy másik armor kitet is az extra védelem érdekében. A legfontosabb slotok persze a hadieszközöké, összesen három félét szerelhetünk járgányunkra: a főfegyver bármilyen irányba képes lőni, mellé pedig csatlakoztathatunk egy-egy hátra és előre tüzelőt. A választék itt igencsak széles: kezdetben egy gyenge golyószóróval indulunk, hamarosan szert teszünk azonban az első rakéta vagy plazmavetőnkre, lézerfegyverünkre, hogy a legerősebb ellenfelekkel is bátran felvehessük a harcot. A fegyvereknél persze nem csak a maximális sebzés értékét kell figyelembe venni, hiszen a különféle típusoknak eltérő a lőgyorsasága, javallott tehát inkább a másodpercenkénti sebzésmutatót figyelni. Kalandozásaink során számos egyéb tárgyra tehetünk még szert: találhatunk „méregzsákokat", szendvicseket és hasonló cuccokat, amiket elfogyasztva egy rövid időre bónuszt kapunk valamelyik tulajdonságunkra. Felvehetünk instant szerelőcuccokat, érdekesebb csoport azonban a díszítőelemeké.

Véres csövek, festékszórók, dísztárcsák potyognak ellenségeinkből, amiket csak városban szereltethetünk föl. A nekünk tetsző optikai tuningelemet kiválasztva láthatjuk, hogy milyen eszközök és mennyi pénz szükséges megvásárlásához, így még egyedibbé varázsolhatjuk kocsinkat.

Sajnos máris a cikk végére értünk, pedig rengeteg mindenről szerettem volna még beszámolni nektek. Gondolok itt a szociális lehetőségek széles tárházára (beszélgetési módok, klánok, vagy ideiglenes csapatok, azaz konvojok alakítása), a fajok és kasztok részletes bemutatására. Ám az általam játszott változat még csak egy béta volt, sok minden változhat a teljes verzió megjelenéséig. Az viszont már most is jól lemérhető, hogy az Auto Assault igazi műremek lehet: az egyedi ötletek, a kiváló megvalósítás, és az érdekes világ miatt bátran ajánlható mindenkinek, aki kicsit jártasabb a stílusban, reméljük, a havidíj mértékével sem lesznek problémák.

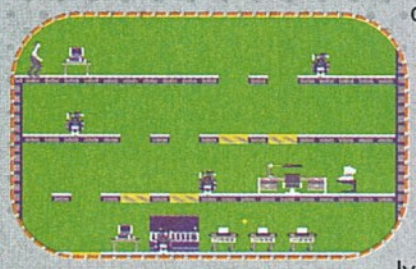
ashe

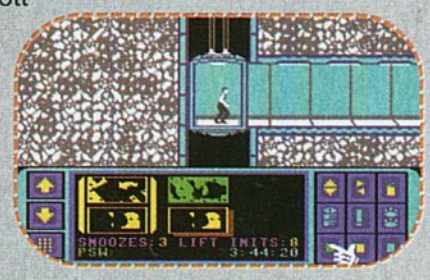


EGY SZÜRKE, BORÚS KEDDI NAPON A BELSŐÉGÉSŰ MOTOROKAT A NEONHAJTÁSÚ GÉPEK VÁLTOTTÁK FEL...

500-AS TEMA - RETRO - IMPOSSIBLE MISSION

Az Epyx (Dennis Caswell) 1984-ben jelentette be a szinte rögtön kult kategóriába sorolt játékot. Különböző szinteken keresztül mászkálhatunk, robotokat hatástalaníthatunk, számítógépes rendszerekbe törhetünk be, és végül, de nem utolsó sorban egy őrült professzor lesz a főellenségünk. Gyakorlatilag semmilyen fegyverünk nincs, mert a scannereken nem vihettük át őket, egyedül egy PDA van nálunk. A játék több forradalmi újítást tartalmazott akkoriban, többek között itt hallhattunk először digi beszédet egy játékban, mely mára legendává vált: „Another visitor... stay a while... stay **forever**!" A DVD-n helyet kapott egy remake a játékból, tessék kipróbálni.





500-AS TEMA - RETRO - X68000 SYSTEM

Japánban nagyon sok kuriózumnak számító gép készült annakidején, az egyik ilyen volt az X68000-as is. Az Amiga és Atari érában fogant masina a nevéből is láthatóan szintén a Motorola 68000-rest használta (10Mhz). A gépet csak Japánban forgalmazták, tegyük hozzá, hogy sajnos, hiszen egyéb technikai paramétereiben nagyon is ott volt a szeren. Több szín, nagyobb képernyőfelbontások, több sprite, jobb hardware scroll, genlock lehetőség és még egy csomó más. A munkaállomásokra emlékeztető impresszív dupla tornyos megoldás az alapgépnél 2 szoftverből vezérelhető 5.25-ös meghajtót tartalmazott, valamint alapban járt a wincsi illesztés. A gép fő szoftver erőssége a rendkívül jó minőségű arcade portok voltak,

halomnyi nagy név született meg az X68000-re. Azt már gondolom említeni sem kell, hogy saját fejlesztésű grafikus oprendszerrel szállították a gépet, mely szintén felvehette volna a versenyt az akkori versenytársakkal.

PC

- SABER INTERACTIVE
- ATARI
- WWW.ATARI.COM/US/GAMES/TIMESHIFT/PC
- 2006. MÁRCIUS 24.
- TESZTPLATFORM: PC

- A JÁTÉK ALAPÖTLETE NEM SZÁMÍT ÚJDONSÁGNAK, DE FPS-BEN MÉG SENKI SEM ALKALMAZTA AZ IDŐVEL KAPCSOLATOS TRÜKKÖKET.

TIMESHIFT

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Az idő, mint negyedik dimenzió meghódítása még várat magára... Azonban a Timeshift segítségével elképzelhetjük, ükunokáink hogyan fognak élni az időmanipulálás lehetőségének bűvkörében. Szép kis jövőkép, nemde? Nos, a lehetőség az alkalmazkodásra immáron megadatott, most már csak a játékon múlik, képesek leszünk-e elhinni ezt, vagy pedig a fentebb említett jövőkép örökre utópia marad...

A Timeshiftet készítő Saber Interactive nevű gárda nem mondható túlságosan ismert csapatnak, ugyanis eddigi egyetlen játékuk, mely napvilágot látott, a 2003-as Will Rock című, igencsak gyenge minőségű Serious Sam koppintás volt. Bár első alkotásukkal nem sikerült belevésni nevüket a köztudatba, a Timeshifttel ez az állapot jelentősen változhat. A nálunk járt tesztverzió segítségével végre reális képet kaphatunk a játék egészéről.

A történetben egy nemrégiben visszavonult, Michael Swift nevű ezredes katonát alakítunk, aki bizony új dimenziókat nyitott magának az életben való érvényesülésére. A modern kor technikája olykor-olykor meghökkentő csodákra képes, az időutazás az emberiség számára már korántsem elérhetetlen álom. A mai kor sci-fi filmjeiben szereplő időgép nemcsak létezik, hanem a negyedik a kvantumkorszak harcászatát nagymértékben meghatározó jelentősége is van. Ha például súlyosan megsebesülünk egy golyótól, semmi pánik, aktiváljuk a csuklónkon levő szerkezetet, és máris visszafele pörög az idő megállíthatatlannak gondolt kereke, hogy taktikánkat újból átgondolva lehetőséget adjunk szerencsétlen lövedéknek a kitérésre.

Mélyen tisztelt Saberék igencsak nagyot akarnak ezekkel az időmódosításos lehetőségekkel, csak nehogy aztán a marketing nagy kaliberű fegyvere fordítva süljön el. Annyira odavannak egyébként önnön találmányuktól, hogy a sajtóanyagok 90%-a másról sem szól, mint eme páratlan lehetőség hangoztatásáról. Gondoltam, magam is megtekintem, mire ez a nagy felhajtás. Háromféle időkapcsolót alkalmazhatunk a játékban: a lassítást, a megállítást és a visszaforgatást. Mindegyikhez külön kezelőbillentyű tartozik a klaviatúrán. Természetesen nem lenne kihívás a játékban, ha ezekkel a képességekkel bármikor élni tudnánk. Körülbelül 10 másodpercig tudjuk a képességeket használni (az időstopot még ennél is rövidebb ideig), utána kb. egy negyed percet várni kell, míg védőruhánk energiái feltöltődnek. Ugyanis az egész cucc egy szkafander-szerű öltözékbe van bújtatva, melyet feltalálói egyszerűen csak Quantum-védőöltözetnek hívnak. Mindig megvan a maga ideje, mikor melyik képesség használata javallott számunkra. Ha nagy túlerővel rendelkező támadás érkezik, akkor értelemszerűen az időlassítás a nyerő, ha halálos csapdán kell áthaladnunk, akkor állítsuk meg az időt, és élvezzük a halálos, perzselő tűz részecskéinek mozdulatlanságát, melyek nem égetnek többé. Az időmanipulációt tehát remekül ki sikerült használni fejlesztőknek, azonban főhősünk léte nem csak az idővel való játszadozásból áll, hiszen Kvantum-szkafander önmagában még nem jelent halálos fegyvert az ellenfeleinkre nézve.

A FŐHŐS ÉLETRAJZA

Michael Swift ezredes, aki a hadseregtől való leszerelése után a közélettől visszavonultan töltötte napjait, rendkívül egyedi tulajdonságokkal rendelkezett, erős alkata és kifinomult taktikai érzéke miatt hamar a légierő egyik legrangosabb emberévé vált. Katonai irányítói tehetsége igen hamar kibontakozott, ezért az egyetemi tanulmányai elvégzése után –, ahol sorra kapta az ösztöndíjakat – beiratkozott a légierő katonai akadémiájába, hogy megszerezze a tökéletes csapatirányításhoz szükséges stratégiai ismereteket. Miután 21 évesen az akadémiáról is elballagott, Swift tíz évet töltött harci-, és felderítőrepülők vezetésével, melyekkel több ezer bevetésen vett részt. 2004-ben gépét lelőtték egy ellenséges övezet felett. Három hónapon át próbált talpon maradni az ellenséges területen, a hadseregtől segítséget remélve. A mentőakció nem került végrehajtásra, de Swift végül szerencsésen eljutott a szövetséges területekig, így megmenekült a biztos halálból. Az ellenség területéről való sikeres szabadulás híre azonnal körbejárta a világot, Swiftet pedig ezredessé tüntették ki, részt vett a legmodernebb fegyverek tesztelésében, valamint a jövő harcászatát meghatározó stratégiák kidolgozásában. Felesége halála után vonult vissza a hadi életből, hogy a nehéz időkben gyermekével lehessen. Kis idő múltán azonban a hadsereg újból a segítségét kérte, egy vadonatúj technológia, a Kvantum-öltözék és a hozzá tartozó „Chronomicon" tesztelésében. Lánya tragikus módon bekövetkezett halála miatt már semmi nem gátolta Swiftet, hogy ismét visszatérjen a hadseregbe…

A rendelkezésünkre álló stukkerek változatos designnal vannak elkészítve, mindegyik teljesen futurisztikus darab, tehát ne is keressük ezeknek a szerszámoknak a mai megfelelőit. Ami kicsit szemet szúrt nekem, hogy bonyolult felépítésük ellenére sok szögletes elemet tartalmaznak, ami kicsit rontja az összképüket, de lehetséges, hogy magasabb poligonszám esetén a gépigényt nem lehetett volna megfelelően kordában tartani. A grafikáról csak annyit, hogy tényleg nagyon szépre sikeredett, nem is a textúrák, vagy pályamodellek, hanem leginkább az óriási mennyiségű felhasznált speciális effekt miatt. A hangok tekintetében nem sok említenivaló akad, de létezik egy jópofa effekt a játékban, melynek keretében időlassításkor az ilyenkor zajló hangok is lelassulnak/mélyülnek.

Sajnos azonban a Timeshift esetében sem beszélhetünk tökéletes alkotásról. Szinte minden egyes kiadott sajtóanyag az ellenfelek kiváló mesterséges intelligenciájáról zengett ódákat, melyre a fejlesztők szerint egyébként is szükség van, hiszen valamivel kompenzálni kell a sajátságos varázslási lehetőségeink által keltett mérhetetlen előnyt. A majdnem végleges változatban azonban fejlett intelligenciának nyoma sincsen, hacsak nem vesszük alapul azt a tényt, hogy már a legkönnyebb fokozatokon is képes az ellenfél úgy kiszámítani lövedéke röppályáját – legyen az akár géppuskagolyó, akár rakéta –, hogy minden esetben eltaláljon minket. Amúgy az ellenfelek kifejezetten ostobák. Néha láttam őket, amikor kétségbeesetten próbáltak fedezéket keresni maguknak. A legtöbb esetben bambán álltak és várták saját halálukat, vagy jobb esetben visszalőttek, netán sarokba húzódtak. Lövöldözés közben az ellenfelek gyakorlatilag cselekvésképtelenek, ami annyit tesz, hogy ha folyamatosan szórjuk őket ólomgolyókkal, nem képesek gondolkodni, mintha alapból feladnák a velünk való hadakozást. Az ilyen esetek sajnos általánosak voltak a játék kiadójától kapott játszható verzióban is, nem beszélhetünk tehát kiváló mesterséges intelligenciáról, szemben a sajtóanyagban említett dolgokkal...

MÉG FEL SEM KELT A NAP, MÁRIS AZONOSÍTATLAN BIZGENTYŰK ÉRKEZTEK 12 ÓRÁNÁL. A SZALONNASÜTÉS ELMARADT.

A játszhatósággal kapcsolatban is vannak aggályaim, a billentyűkiosztást nem variálhatjuk szabadon kedvünkre, a kurzorgombokra például nem tudjuk ráállítani a mozgást, mert a control options-ből egy véletlen folytán kimaradt az oldalra forgás billentyű beállítása, ami alapból viszont pont a két oldalsó nyílra van beállítva. Az időmanipulálásra alkalmas gombok sehogyan sem állnak rendesen kézre, mert vagy ezeket, vagy a lövés/mozgás/akcióvezérlőket állítom be úgy, hogy azokat egy kézzel a kézfejem elmozdítása nélkül bármikor lenyomhassam, az időlassítás kiesik ezek közül, és ha arra kerülne sor, vadul kell kapkodnom a nagyvilágba a megfelelő gombok után.

A grafikus motor nem megfelelően optimalizált, még az én csúcsgépemen is néha-néha beszaggatott még közepes grafikai beállítások mellett is. A demó megjelenése után rögtön kiadott egy közleményt az Atari, melyben kifejtik, a megjelent demó nem reprezentálja a teljes játékot. Ha ez tényleg így van, elég nagy hiba volt a demót bugoktól hemzsegve kiadni, mert így a játék jelentős mennyiségű rajongótól eshet el a benne felejtett tökéletlenségek következtében, mivel a vészesen közelgő megjelenés miatt azt gondolja az ember, ezek a hibák már nem is kerülnek javításra a végleges játékban.

Az időmanipulálás lehetősége nem új keletű, bár tény és való, FPS játékban tényleg nem láttunk még ilyet. A körítés is megfelelően jóra sikeredett, a grafika szuper, azonban optimalizálás és játszhatóság terén van még mit fejlődnie a játéknak. Egyre közelebb van az a fránya megjelenés, a készítőknek csipkedniük kell magukat, ha minden egyes jelzett hibát orvosolni szeretnének a teljes játékban. Ízelítőnek ennyi bőven elég lesz, hiszen nemsokára már a full dobozos verzió is landol a polcokon, és nem menekül a Game Master karmaiból. Ha mákunk van, akkor akár következő számunk hasábjain olvashatjátok a teljes leírást.

Wastrel

IDŐLASSÍTÁS MULTIPLAYERBEN

A január végén megjelent játszható demó már a játék számos tulajdonságát fitogtatta, azonban a többjátékos módok kipróbálásában egyedül a zártkörű bétatesztre szerencsésen bekerülteknek volt lehetőségük. Ezt a tesztverziót pedig annyira szigorúan őrzik, hogy átlagembernek esélye sincs információkat kicsikarni a fejlesztőktől, sőt a teszterek sem osztották meg másokkal a tesztelés során szerzett élményeiket. Ha netán megpróbálna valaki kényes dolgokat elhinteni a játék többjátékos módjairól, azt azonnal moderálják a hivatalos fórumon. Így az ember fejében megfordulhat a kérdés: vajon hogyan fog működni az időmanipuláció lehetősége a többszereplős játékmódokban? Amíg egymagunk játszunk ugyanis, semmi gond nincsen. Ha beüzemeljük az időlassítást, minden megdermed magunk körül. Multiplayerben ez hogy lesz? Ha valaki nekiáll „varázsolni", irányításunk lelassul, mint ahogy az összes többi játékosé? Vagy netán másfajta szerepe lesz az időmanipulálásnak multiplayerben? Esetleg kimarad belőle ez a lehetőség, és csak egyjátékos módban lesz elérhető? Rengeteg titok lappang még, melyekre a megoldást csak a teljes játékban leljük majd meg. Tudunk-e egyáltalán valamit a multiplayer játékról? Igen. Például azt, hogy maximum 16 játékos nyomulhat egyidejűleg a pályákon. Neten és hálózatban is lehet majd játszani, az internetes játékhoz azonban mindenképpen legalább ADSL-sebességű internet kapcsolat szükséges.

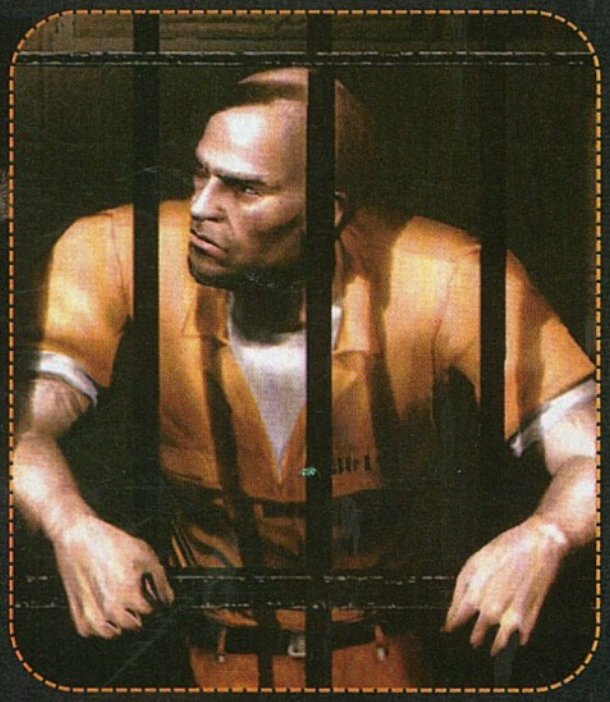
SPLINTER CELL 4

PC

- UBISOFT
- UBISOFT
- WWW.BEWARESAMFISHER.COM
- 2006. SZEPTEMBER 29.
- HYPE FAKTOR: 10

- SAM FISHER KETTŐS SZEREPBE KERÜL.

A nagyra becsült Ubisoft marketing szakemberei 2005. december 14-én úgy gondolták, időszerű fellebbenteni a fátylat a méltán nagysikerű Splinter Cell játék soron következő, negyedik részének címét illetően. A következő Sam Fisher történet a Double Agent lesz, mely névválasztás már önmagában is sokatmondó, lévén, hogy az új történet egyik fő újdonságára utal a cím. A találgatások ideje így lejárt: a Splinter Cell 4. részével kapcsolatban,

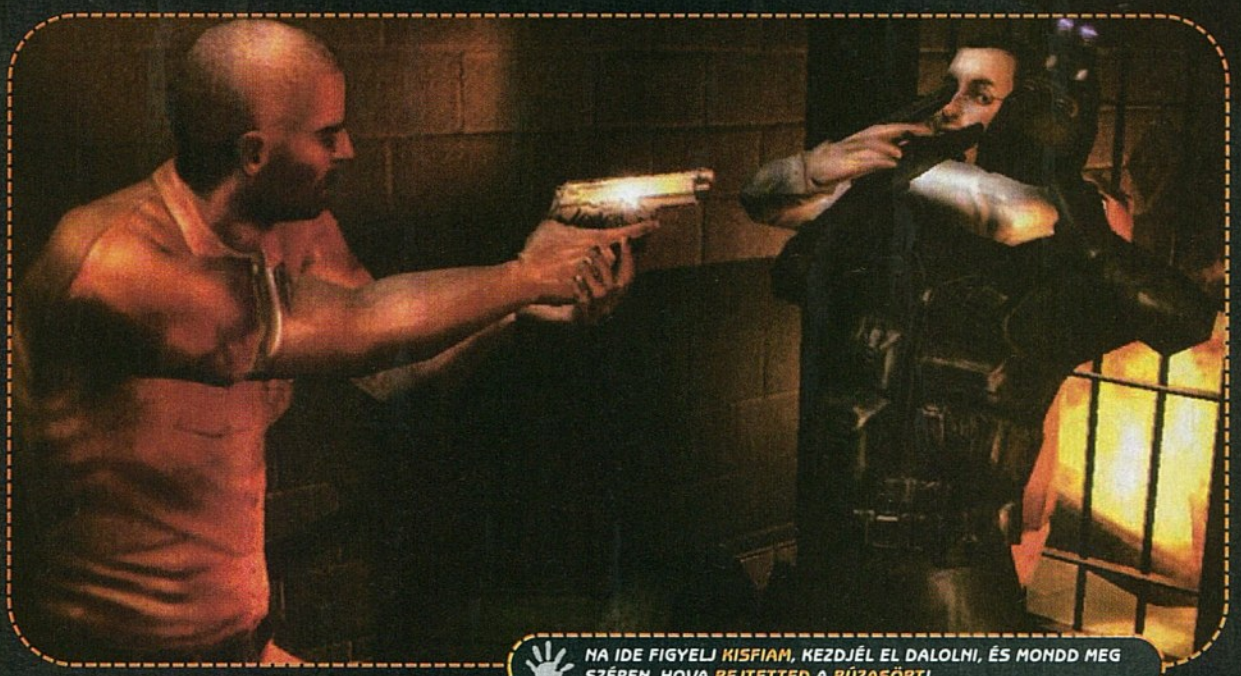


a kettős ügynök borítókon való szerepeltetése ugyan is egészen pontosan nyilvánvalóvá tette az eleddig csak sejthetőt, kedvenc hősünk rég meg szokott karaktere 2006-ban komoly változtatásokon fog át menni. Mielőtt rátérnénk az új felállás részleteire, előbb tekintsük át, hogy a fejlesztések szervezése miben is áll, a feladat nem is olyan egyszerű, hiszen az új Splinter Cell játék a tervek szerint egy időben fog megjelenni mindjárt 5 különböző platformra.

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Sanghai, Montreal, Annecy

Az Ubisoft elkötelezett híve a nextgen konzoloknak, így nem sokáig volt kétséges a cég vezetése számára, hogy Sam Fisher 4. történetének fő platformjait (a PC-s és Xbox 360 verziókat) az Ubisoft ázsiai részlegére (Shanghai, Kína) kell bízni, akik már bizonyítottak a Pandora Tomorrow készítésekor. A Double Agent GC, PS2 és Xbox verzióját a cég kanadai részlegében, Montrealban fejlesztik, ahol a Splinter Cell első és harmadik része is készült. A Double Agent projekt harmadik műhelye a franciaországi Annecy, itt a játék többjátékos kódjainak készítéséért felelősek az Ubisoft programozói.



NA IDE FIGYELJ KISFIAM, KEZDJÉL EL DALOLNI, ÉS MONDD MEG SZÉPEN, HOVA REJTETTED A BÚZASÖRT!

Barna János Csapata

A negyedik részben Sam Fisherrel egy börtönben, mint köztörvényes rab találkozunk. Innen kell hősünket egy cellatársával együtt, némi börtönlázadás leple alatt helikopteren kimenekítenünk. Tarra borotvált ügynökünk e fedőakcióval teszi meg az első lépést, a börtöntárs – hálája jeléül – bemutatja majd Samet gengsztertársainak, akiket John Brown's Army-ként retteg a világ. Ezzel igazán beindul a Splinter Cell 4. részének kalandja, ahol beépített ügynökként a gengszterek világában helyt állva kell a vezetés bizalmába férkőznünk majd a régi kenyéradó, az NSA parancsát végrehajtva az egész bűnszövetkezetet felszámolnunk.
A Double Agentben így állandó kötéltáncot fogunk járni Sam Fisher bőrében, egyaránt végrehajtva a bűnözők és a CIA részéről kapott feladatokat.

Újszerű küldetések

A fejlesztők nem titkolt szándéka a 4. résszel az, hogy részben szakítsanak a Splinter Cell eddigi játékaiból ismert klisékkel, így Sam karakterének megváltoztatása mellett nagyban átformálják majd a játék küldetéseit is. Talán e téren a legfontosabb változtatás a nappali küldetések játékba hozása lesz, például a 3. pályát, ami Afrikában, a polgárháborús Kinshasában fog játszódni, egész végig a tűző napon töltve, az utcai harcokban tevőlegesen részt vállalva tudjuk majd teljesíteni. A Double Agentben a főküldetések mellett számos mellékfeladatot is teljesíthetünk, ezekre érdemes lesz figyelni, mert siker esetén extra pontot kapunk. A példánál maradva ilyen mellékküldetés Kinshasában az, amikor egy anya kéri kétségbe esve, hogy szedjük ki gyermekét az utcán felborult és lángokban álló autóbuszból. A játékban folyton azt kell majd mérlegelni, hogy meddig szabad elmenni egyik vagy másik oldal javára, míg a gyermekmentéssel a JBA előtt veszthetjük hitelünket, addig egy mellékküldetésen végrehajtott orvlövészsiker az NSA belénk vetett bizalmát áshatja alá.

Nextgen kellékek

A fejlesztők egy percig sem rejtik véka alá, hogy az új Splinter Cell leginkább a PC-s és Xbox 360 platformokon fog jól mutatni. A Double Agentet az előző részhez hasonlóan az Unreal grafikus motorja fogja hajtani, Shadermodell 3.0 és HDR támogatással. A programozók nagyot léptek előre a karakterek modellezései terén is, amíg a Chaos Theory-ban egy átlagos NPC 3000 poligonból állt, addig a 4. részben ennyi részből fog felépülni Samnek csak az arca, és a lemodellezett 176 karakterből mindegyik tud majd minimum 30 arcmozgást. Hősünk akrobatikus képességei ezúttal is főszerepet fognak kapni, amihez társul több új képesség is, mint például az ejtőernyőzés és az úszás. Az utóbbinál maradva, a készítők szerint minden leendő játékosnak nagyon fog tetszeni az északi sarkköri küldetés, ahol Sam Fisherrel a jeges vízben úszva, a jég alól kell felderíteni és elkapni az ellenségeket, úgy, hogy a jégben vágunk majd nekik léket csapda gyanánt.

Multiplayer

A 4. rész megújult többjátékos kínálatot fog adni, lesz választható cooperative mód és spy vs spy valamint 3 vs 3 MP mód. Az Xbox, PS2 és Xbox 360 gépeken visszatér a Spies vs Mercenaries játékmód, melyet az utóbbi konzol esetében teljes Live! support egészít majd ki.

Kettős ügynök para

A nagy kérdés a Double Agent kapcsán számomra az, hogy vajon tényleg sikerül-e az Ubisoft nagy kísérlete, meg tud-e újulni a Splinter Cell anélkül, hogy Sam Fisherből egy botcsinálta, szenvtelen, kérges lelkű, Hitman féle lenne.

C5

NULLADIK SPLINTER CELL EPIZÓD

Az Ubisoft 2006. januárjában jelentette be, hogy még az év második negyedévében új platformra készít Splinter Cell adaptációt. Az új piac a manapság egyre népszerűbb PSP lesz. A hír eddig nem is igazán meglepő, de ha hozzá tesszük, hogy az új vezérlő, egyben egy új részt is jelent, már rögtön felcsillan minden fanatikus szeme. Az Ubisoft közleménye szerint a PSP verzió címe Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials lesz, és a készülő játék a PC-re megjelent első Splinter Cell történet előzményét fogja feldolgozni.

SPLINTER CELL MEGJELENÉSEK (ÖSSZPLATFORM)

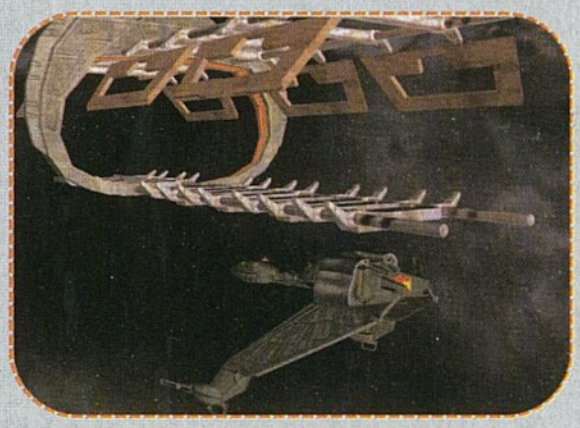
A legnagyobb talányok egyike, hogy vajon a 4. rész szeptemberre történő átütemezésével a Double Agent meg tud-e jelenni PS3 verzióban is, továbbá érdekes az is, hogy az Ubisoft (jelen állás szerint) Nintendo DS-re nem tervezi kiadni a kettős ügynökké avanzsáló Sam Fisher történetet.

	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GC	PSP	DS
Tom Clancy's Splinter Cell	2003. 02. 28.	2003. 03. 28.		2002. 11. 29.		2003. 06. 06.		
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004. 04. 01.	2004. 06. 11.		2004. 03. 26.		2004. 06. 30.		
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	2005. 04. 01.	2005. 04. 01.		2005. 04. 01.		2005. 04. 01.		2005. 07. 01.
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	2006. 09. 29.	2006. 09. 29.	?	2006. 09. 29.	2006. 09. 29.	2006. 09. 29.		
Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials							2006. II. né	

- **START TREK LEGACY**
- **MAD DOC SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS**
- **2006. ŐSZ**

PC

Félő volt, a Star Trek név teljesen eltűnik a játékok világából a három évvel ezelőtti nagy veszekedést követően (a játék jogokkal rendelkező Activison nehezményezte, hogy a licensz tulajdonos Viacom nem tervez további mozifilmeket és TV sorozatokat a népszerű univerzumban). Azóta ugyan a TDK Mediactive próbálkozott a legenda felélesztésével, de a konzolos Star Trek: Shattered Universe-t



inkább ne is említsük. Most a Bethesda Softworks kaparintotta meg a jogokat, és már csatasorba is állította a Mad Doc Software-t, hogy fejlesszék a **Star Trek: Legacy**-t. Egy stratégia/akció hibriddel állunk szemben, mely a Next Generation, a Deep Space Nine, a Voyager és az Enterprise időket egyaránt fel-

öleli, és PC illetőleg Xbox 360 platformokon jeleskedik majd. Gondoltak viszont a zsebkonzolok (Nintendo DS és PSP) tulajaira is, nekik a **Star Trek: Tactical Assault** készül, a Quicksilver Software tolmácsolásában. Itt Klingon és a Föderációs kampányokra számolhatunk, valós idejű csatákkal. Ez is elég pofásan néz ki, ha el kell szakadnunk otthonunktól, akkor utazás közben is bátran nyomulhatunk tovább a Star Trek univerzumban.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ 2006. VÉGE

PC

Lám-lám ki gondolta volna hajdanán a kilencvenes évek derekán, amikor még javában a Nintendo és a SEGA

volt a konzolpiac két nagy egyénisége, hogy a Sonic gazdái tíz esztendő elteltével már csak, mint kiadó lesznek jelen, és egyik nagysikerű sorozatuk stratégiai beállítottságú lesz. Már majd egy éve, hogy a japán cég felvásárolta (elhappolta az Activision orra elől) a tehetséges angol gárdát, a Creative Assembly-t. A srácok az óta már tettek egy kis kirándulást a konzolok felé is (Spartan: Total Warrior), most azonban visszatérnek a gyökerekhez. 2000 óta ugyanis rendületlenül szállingóznak a Total War sorozat részei PC-n, most a Medieval: Total War konkrét folytatása érkezik. A játék 1080-1530 között játszódik, háborúzhatunk Európa csataterein, a Szentföldön, valamint az aztékok ellenében is. A látványról a vadi új, felpiszkált engine gondoskodik: egy-egy csatában akár 10000 résztvevő is jelen lehet, de természetesen sok minőségi fejlesztés is történt. Látványosan kidolgozottabb és szebb lesz a grafika, valamint az épületek lerombolásának fizikája is igen komoly munkát rejt maga mögött. 200 új egység, új fegyverek, új diplomáciai és stratégiai opciók várhatóak, továbbá a multiplayer mód is megújul. Év végén…

500-AS TEMA - BULI VAN

Együtt karácsonyoztak, majd harsányan ünnepelték az újév beköszöntét a legkülönfélébb World of Warcraft szerverek lakói, a Blizzard azonban máris új fesztivál megrendezésére készül. A kínai hagyományok által ihletett „Hold Új Év" ünnepén a bátor kalandorok végre ismét szórakozhatnak egy kicsit a nagyvárosok bulijain, a tűzijátékokon,

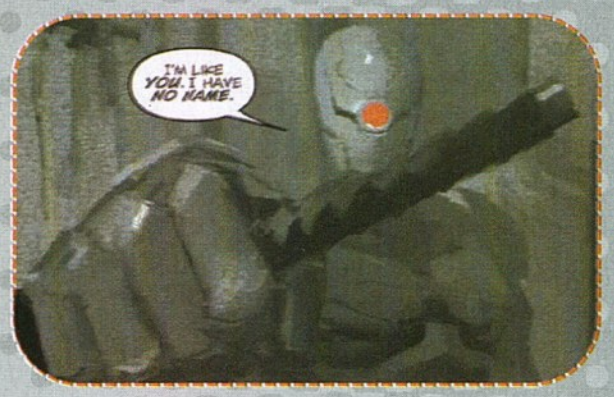
továbbá érdekes tárgyakat, ruhákat vásárolhatnak, és szellemeket próbálhatnak elkapni zsíros jutalmak reményében. Mire ezt olvassátok, a rendezvénynek már vége is, de jobb, ha tudjátok: aki nem elég erős, azt a World of Warcraft világa kíméletlenül magával ragadja…

RENDEZVÉNY: KONAMI GAMER'S DAY

Az utóbbi években már rendre minden kiadó egy külön partin is bemutatja az elkövetkezendő év nagy durranásait, nem felétlenül várják meg a nagy kiállításokat (E3, TGS). A Konaminál már régóta él eme hagyomány és ők rendszerint év elején tartják meg a Gamers' Day nevű eseményüket, így történt ez most is január végén, San Franciscóban.

A rendezvény két legkülönösebb bejelentése tulajdonképpen nem is játék, de szorosan kapcsolódik a játékok világához. Itt van például a **The Silent Hill Experience**, mely PSP-n támad. Ne gondoljon azonban senki újabb folytatásra, egy interaktív képregényről van szó (zenével, hangeffektekkel és minimál animációkkal dobják fel a képeket, PC-n az ilyesminek már van hagyománya), mely kapcsolódik a hamarosan debütáló mozifilmhez is. Silent Hill képregény már eddig is létezett, így aki azt ismeri, tudja, mire számíthat. Ami

viszont lesz még benne: a 20 válogatott zene a sorozatból, a játékok exkluzív videói, Akira Yamaoka (a zeneszerző), Christophe Gans interjú (a film rendezője). Hogy ne menjünk túl messzire az iménti hírtől, a MGS sorozat kedvelői is számíthatnak egy hasonló élményre, vagyis **Metal Gear Solid Digital Comic** címmel is készül PSP-re egy ilyen interaktív képregény, mely az első Metal Gear Solid epizód eseményeit dolgozza fel újra. Nagyon nem magyaráznánk a dolgot,



egyfajta multimédiás UMD kiadvány lesz ez, hasonló, mint az előző, viszont itt az extra tartalmakról egyelőre nem tudunk beszámolni. A MGS univerzum kedvelőinek ezen felül is van minek örülni, egyrészt a rendezvényen bemutatták a **Metal GEAR Acid 2** amerikai verzióját (az európairól még mindig nem tudni mikor jön, a japán meg már ugye megjelent), valamint egy speciális ajándékot, mely a **Metal Gear Solid 3: Subsistence** márciusi premierjéhez igazított. Egy **Metal Gear Saga Vol. 1** című bonusz DVD-ről van szó, melyet a játék amerikai előrendelői kapnak meg, és amely öt fejezetben és harminc percben összefoglalja nekünk a sorozat főbb mozzanatait. Természetesen a lemezen rengeteg interjú is lesz, példának okáért Hideo Kojimával, továbbá MGS4 trailerek, és mindez Yőji Shinkawa, a széria illusztrátora munkái által megtámogatva.

A már ismert nevek (**Rumble Roses XX** X360-ra) mellett jó pár újdonság is előkerült, főleg a handheldek szerepeltek a középpontban. A **Steel Horizons** cím egy II. világháborús RTS lesz, körökre osztott elemekkel vegyítve, közelebbről a haditengerészet rejtelmeiben merülhetünk el majd, mintegy 20 misszió erejéig, PSP és Nintendo DS-re platformokon. A **Gradius Collection** a klasszikus Gradius shoot-em-upokat gyűjti csokorba PSP-n, a **Chess Battle** egy sajátos sakkjáték szintén PSP-re (a nagy öregek talán még emlékezhetnek a PC-s Battle Chess-re, ahol a figurák le is játszották a csatákat, na valami hasonló lesz itt is), valamint a **Pocket Racers** pedig egy újabb PSP-s csoda: egy miniatűr járgányokat felvonultató versenyjáték.

Van még egy-két említésre érdemes cím, ezek európai érkezését azonban egyelőre senki nem erősítette meg, úgyhogy előre szólunk, senki ne tápláljon egyelőre reményeket. Xbox-ra érkezik az **All-In Poker**, ami természetesen a kártyajátékok szerelmeseinek érdekes, PS2-n folytatódik a **Karaoke Revolution**, ezúttal country színekben, Nintendo DS-re pedig a **Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal** című japán RPG-re számíthatunk. Mint látható, a Konami tehát a következő generációs platformok mellett leginkább a handheldek mellett tette le a voksát, márpedig az ő álláspontjuk sokszor mérvadó, így lehet következtetni, mire is számíthatunk a jövőben játékfronton.

PC Dome online shop

shop.pcdome.hu

előrendelés

Battle for Middle Earth II	12790 Ft
Battlefield 2 Deluxe	11690 Ft
D&D Online: Stormreach	9990 Ft
Half-Life 2: Aftermath	7190 Ft
The Godfather	12790 Ft
The Sims 2: Vár az üzlet (H)	7190 Ft

4000 Ft alatt

Battlefield 1942 WWII Anthology	3890 Ft
Counter-Strike 1 Anthology	3830 Ft
Heroes of M&M IV Complete (H)	3830 Ft
Hitman 2: Silent Assassin	1919 Ft
MoHAA War Chest	3890 Ft
NFS Underground 2	3890 Ft
Sim City 4 Deluxe	3890 Ft
The Complete CSI (3 játék)	3990 Ft

aktuális ajánlat

Battlefield 2: Special Forces	7190 Ft
GT Legends (H)	9590 Ft
Guild Wars Special Edition	9590 Ft
Half-Life 1 Anthology	4890 Ft
Need for Speed: Most Wanted	11510 Ft
Prince of Persia: The Two Thrones	11510 Ft
Star Wars: Empire at War	13990 Ft
The Matrix: Path of Neo	9590 Ft

12790 Ft

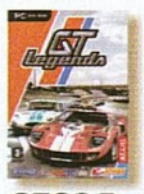
9990 Ft

7190 Ft

3830 Ft

3890 Ft

3890 Ft


9590 Ft

11510 Ft

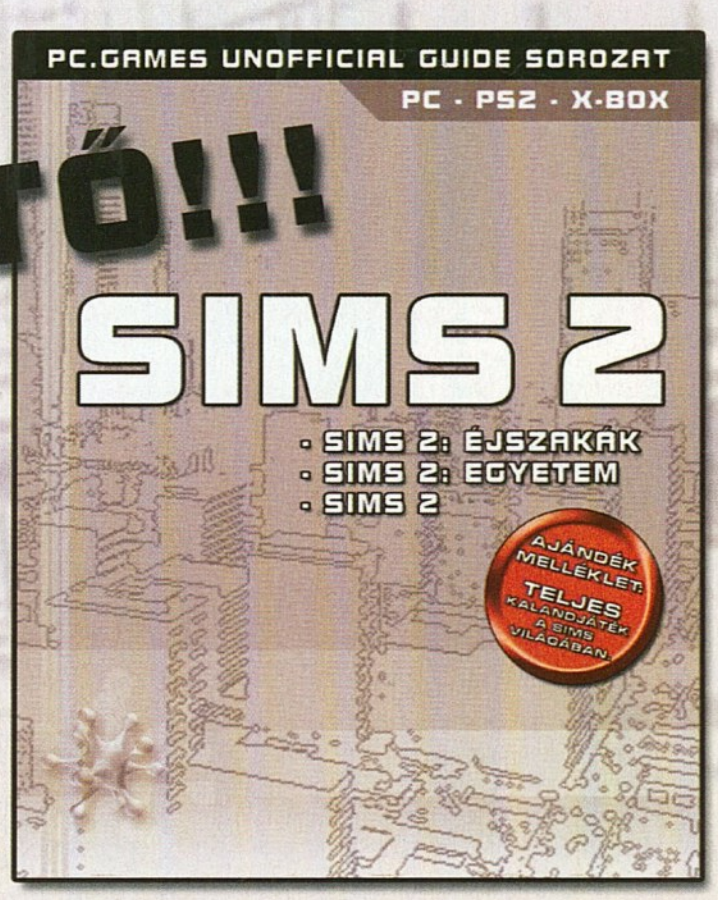
11510 Ft

9590 Ft

shop.pcdome.hu

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

MÁR RENDELHETŐ!!!



A LEG NAGYOBB
A LEG TELJESEBB

JEGYEZD ELŐ MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

ELŐJEGYEZHETŐ: 06-1-379-7989 vagy GAME MASTER 1325 Bp. Pf.: 315

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS

40 THE GODFATHER
46 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
50 PROJECT GOTHAM RACING 3
51 KAMEO: ELEMENTS OF POWER
52 PERFECT DARK ZERO
53 TIGER WOODS PGA TOUR 06
54 AMPED 3

REVIEW

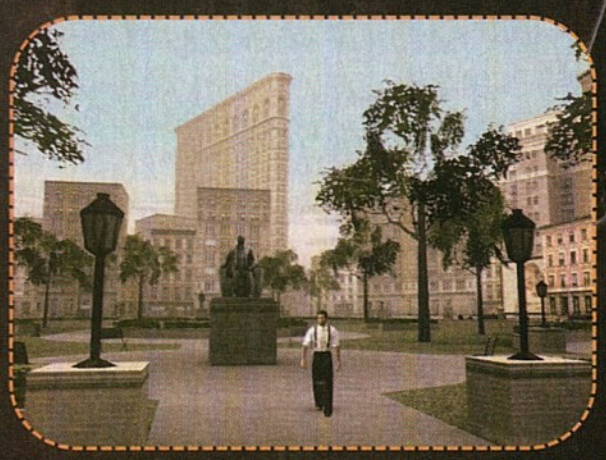
HA JÁTÉKOT VÁSÁROLNÁL: WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

The Godfather®

Egy családi vállalkozás vezetése mindig nehéz dolog, de akkor van csak igazán nehéz helyzetben egy vezető, ha olyan néven futnak a beosztottak, mint például Lucky Luciano, Johnny Stompanato, Paul Cicero, vagy éppen Frankie Carbone. Ahogy John Gotti (New York egyik leghíresebb/hírhedtebb keresztapja) mondta egyszer: „A legmókásabb az út volt, ami felvezetett a csúcsra." Bár Gotti egoista, brutális fickó volt, lehet igazság abban, amit mondott. Az általa említett mókában lehet része hamarosan minden játékosnak, aki ad egy esélyt a keresztapa filmekre épülő maffia karrier szimulátornak. Arra az egyre vigyázz, hogy a tiszteletet add meg mindenkinek, akivel a játékban találkozol, és ha valaki azt mondja, kéz kezet mos, állj meg, és töprengj el az élet nagy dolgain.

Sarkvidéki hideg. Mindenhonnan ez a frázis harsogott, az összes hírközlő médium ilyen szlogenekkel riogatta az embereket. Talán még sosem volt ezelőtt tél? Még sosem süllyedt nulla fok alá a hőmérséklet? Érdekes. Az emberek elhisznek mindent, amit csak hallanak. Mindent lenyelnek, amit a kétszínű köpönyegforgatók tálalnak fel a terülj, terülj asztalkámra, de nem tudják, hogy titokban mi zajlik a háttérben. Mindenért a GAME MASTER nevű szervezet a felelős. Ezt a titokban működő csoportosulást egy titokzatos vezér, Don Uniq irányítja. Mindenki csak Keresztapának szólítja. Igazságos, ámde kegyetlen vezér ő, aki az embereit kemény kézzel fogja, de nem rest segíteni rajtuk, ha bajba kerülnek. Csak azért rendelte meg Don Uniq a sarkvidéki import hideget, hogy három marcona emberét: Callisto Clemenza-t, az egyetemi hentest, InGen di Buonaventura-t, a csömöri hóhért, valamint Signore Dante-t, a külvárosi fojtogatót elzárhassa néhány napra a külvilágtól. Nem

a külvilágot akarta megóvni a szörnyű triótól. Nem, azzal már régen elkésett. Az okokat rögtön tisztázzuk: az óhazából, egyenesen Palermo városából bájos kis csomag érkezett, rajta két hatalmas betűvel, és egy apró szavacskával: EA – Godfather. Ebből a kis apró információmorzsából Don Uniq azonnal rájött, hogy erre a kényes feladatra csakis a három legjobb, legmegbízhatóbb és legvérszomjasabb emberét szabad ráállítania. Mivel a feladat különösen veszélyes volt, ezért valamivel egy helyen kellett tartani a veszedelmes triót, a kimozdulás lehetősége nélkül. Ezért volt olyan hideg az egész kontinensen. A Keresztapa egyszer szívességet tett egy titokzatos egyénnek, aki ezt visszafizette azzal, hogy napokra hidegbe borította - többek közt- Budapest városát.



A három vasmarkú verőlegény éjt nappallá téve tanulmányozta a csomag formáját. Átvizsgálták oldalról, elölről, felülről, alulról, majd egyszer csak rájöttek, hogy kell kinyitni a pakkot. Mindösszesen két éjszaka, négy törött baseball-ütő, egy kicsorbult pajszer, és két tár 9mm-es töltény kellett hozzá. Innentől kezdve nem volt megállás. A brutális trió elkezdte virtuális hadjáratát a "családi" ranglétrán, napokat töltöttek el a virtuális szervezett bűnözés keretei között, ám végül szomorúan rá kellett jönniük, hogy ez nem hasonlít a valódi életre. Igazi figurájukat nem sikerült digitális formába önteni, a stílusjegyek is hiányoztak, egyedül a hangulat volt részben a helyén. Ez nem elég, így a hideg levonultával a három marcona hentes elindult, hogy kitöltse frissen szított dühét. Nem a megszokott füstös bárba mentek kötekedni. Azok az idők már rég elmúltak, mikor akárki is beléjük mert kötni. Ehelyett leültek egy csendes szobába, kitöltötték maguknak az italukat, és elkezdtek beszélgetni a virtuális élményekről. Miután a diskurzus lezajlott, mindenki elvonult, és billentyűzetet ragadott. Peregtek a karakterek, záporoztak a szavak, miközben a 9mm-es pisztoly, és a dobtáras gépfegyver a sarokban porosodtak. Elmúlt már az idő, mikor ezekkel osztották az igazságot, ma már a szó a legnagyobb fegyver. Jól tudja ezt az Egyetemi hentes, a Csömöri hóhér, és a Külvárosi fojtogató is. A következő oldalakon ők tesznek majd igazságot, hála a Keresztapának.

A három vasmarkú bizony nem egyszerű feladatot kapott, mikor a Don kiadta az ukázt: hat oldalban tájékoztatni a tisztelt publikumot a csomag tartalmáról. Régi motorosok voltak mindannyian, ezért már meg sem lepődtek a szigorú határidőn, így tapasztalatuk minden darabkájára szükségük volt, hogy a rendelkezésre álló időt megfelelően ki tudják használni.

Az elején kezdték. Ami nem is meglepő, hiszen a dolgokat általában így szokták. A Don búvóhelye remekül fel volt szerelve mindenféle eszközzel, ami a vizsgálathoz kellett – és ezt nem is sajnálta azokat emberei szolgálatába állítani. Egy HDTV-re kötötték rá a vizsgálógépet, ami egy 64 bites szörnyeteg volt, egy raklapnyi memóriával és egy kiváló videokártyával megspékelve.

Miután felszerelkeztek a teszteléshez elengedhetetlenül fontos malátakonzervekkel, azonnal neki is estek. Volna. Valami porszem került a gépbe: semmit nem lehetett látni a gép kijelzőjén. Némi barkácsolás után megoldották a gondot és már darált is a gép processzora, amint vígan számolta az anyag poligonvárosainak kacskaringós utcáit, régimódi autóit és rohanó polgárait. Ám mielőtt alaposabb vizsgálódásnak vethették volna alá, Signore Dante felkiáltott: kezdjük az elején! A két társ lemondóan beleegyezett, ignorálták automatán generált karakterüket és elkezdték felépíteni saját csemetéjüket, egészen az alapoktól. Arcát vésővel faragták, szemeit ecsettel festették, haját az ősökre emlékeztető feketére színezték. Sármos külsőt sikerült kialakítani, ami nem is csoda, hiszen minden apró paramétert meg lehetett változtatni – ezen része valóban kiválóra sikerült az anyagnak, ha embereink nem lettek volna sokat látott veteránok, akár elhamarkodott következtetéseket is levonhattak volna, ám nem így tettek. Tovább vizsgálódtak.

A történet bevezetése következett. Tudták mire számítsanak, hiszen az anyag egy nagynevű ősről mintázott duplikátum, interaktív formába öntve. Nem lepődtek meg semmin, hozta az elvárt színvonalat, sőt, a kiváló színészi játék és a még kiválóbb hangalámondás csak fokozta a hangulatot. A három legény kiszáradó torokkal, feszült csendben hallgatta végig a bevezető dialógust, majd egyetértően összenéztek – nem kellett beszélniük, egyre gondoltak. És végre! Egy emberként kaptak a gép külső kezelőszervei után, hogy maguk is meggyőződhessenek az anyag valódi mibenlétéről – mindegyikük először akarta kipróbálni – megegyeztek: munkamegosztással fogják megvizsgálni az anyagot. InGen kapta az billentyűzetet, Dante az egeret, míg a rangidős Callisto harsány kommandokkal irányította embereit, hogy mit is csináljanak. Az anyag nem adta könnyen magát, szépen, lassan kellett megismerni, nem lehetett lerohanni, darabokra szedni, meggyalázni. Persze nem is akar-

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

PC

- EA GAMES
- ELECTRONIC ARTS
- WWW.EAGAMES.COM
- 2006. MÁRCIUS. 24
- TESZTPLATFORM: PC

- A JÁTÉK A VELE SZEMBEN ÁLLÍTOTT MAGAS ELVÁRÁSOKNAK NEM TUD TELJES MÉRTÉKBEN MEGFELELNI...

ták. Mivel sok előzetes információt begyűjtöttek, elvárásaik voltak a játékkal kapcsolatban, és ezek az elvárások mintegy misztikus ködbe vonták vad ösztöneiket – nem siettek. Szerencsére a programnak voltak beépített segítőfunkciói – ezt a feladatot, a Don egyik kiváló embere Luca Brasi látta el, aki már jártas volt ebben a kissé ódonnak ható világban – a tőle megszokott kimértséggel vázolta a vasmarkúak csemetéjének minden rá váró feladat mibenlétét. Megtanította, hogyan értsen szót más emberekkel, ha kell az erőszak és fegyverek nyelvén. Elmondta, hogy kegyelemre nem számíthat, és csak egyszer lehet hibázni. Az ember figyelt és tanult – a három vasmarkú pedig elismerően csettintett – az anyag érthetőségből is jelesre vizsgázott, nem kellett mindenféle alantas trükkökkel információt kicsikarni belőle, minden szépen adta magát.

Dante, InGen és Callisto már egyre biztosabban kezelték a programot, ám volt néhány rész, ahol igencsak megizzadt a tenyerük. Az általuk vezérelt emberi más szinte minden feladatot el tudott látni, ahogy az elvárható volt: futott, ugrott, ajtót nyitott, autót vezetett, verekedett – nem volt probléma. Ám nem volt mindig egyszerű dolog rábírni emberüket, hogy azt tegye, amit valóban ők akarnak. Mikor konfliktusra került a sor, Danténak gyakorta kellett széles mozdulatokat tenni az egérrel, hogy ezzel mozgásra bírja pártfogoltjuk karját és lábát. Dante egy idő után nehezményezte ezt az igen kimerítő aktust, így valami megoldást kellett találni – posztot cseréltek Callistoval, hátha neki jobban megy majd. Sajnos ő sem bírt vele túlságosan, és ekkor jöttek rá, hogy nem bennük van a hiba, hanem bizony az anyag egy elég nagy szégyenfoltjára sikerült ráakadniuk. Homlokuk gyöngyözött, a búvóhely drága szivar füstjétől volt terhes. Ismét összenéztek, egy pillanatig csend volt, majd InGen elővette jegyzetfüzetét és felírt valamit. A másik kettő nem látta, hogy mit írt, de tudták, hogy nem sok jó lehet. Teltek az órák, és a három legény amúgy sem kis bicepsze duplájára durrant be – és ez nem csak a pohár sűrű emelgetése miatt volt, hanem a már vázolt lehetetlen kezelési metódustól. Ez bizony nem jó pont.

Fáradt szemük előtt hatalmas város gyűrűzött, benne rengeteg épülettel, kocsival és sok-sok rohanó emberrel. Lassan körbejárták emberükkel az egész várost, hogy mindent jól meg tudjanak nézni, hogy egyetlen apró részlet se kerülhesse el a figyelmüket – ezért fizették őket. Felvették virtuális emberük perspektíváját, az ő szemszögéből vizsgáltak mindent: valóban korhű az anyag, ezt meg kell hagyni, ám a tüzetes vizsgálat eredményt hozott: jó néhány nemkívánatos elem került napvilágra. Az Anyag kocsijai például hanyagul textúrázott darabok voltak, mondhatni szinte szúrta a szemüket ez a fajta igénytelenség. Próbálták kalibrálni a gépet, az anyagot, de semmi változás. A város felépítése logikusnak tűnt, ám valahogy mégis hiányérzetük volt. Nem tudták mi az, csak érezték. Aztán Dante kiáltott fel: "Ott hátul, nézzétek csak!" valóban ott volt. Poligonhibák csúfították az amúgy egész kellemes képet, mi több gyermekien együgyű megoldások súlyosbították az összképet. Kétdimenziós elemek, gyenge részecskerendszer, hogy csak néhányat említsünk az elhangzottakból. Nem az igazi – gondolták.

A hangokra koncentráltak. Nem voltak paranoiásak, de az évek során beléjük rögződött az alaposság, belehallgattak mindenbe, amibe csak tudtak. A program dialógusait neves szinkronszínészek biztosították, kétség sem fért profizmusukhoz. Zenéit a nagynevű elődből ollózták ki, természetesen a kor követelményeihez felturbózva. A város élt, csendes alapzaja szinte megnyugtatóan hatott hallószerveikre. Ismét jelentőségteljesen összenéztek, majd bólintottak, hiszen szavak nélkül is jól értették egymást – ez a része a tesztelt anyagnak bizony a legjobb, ehhez kétség sem fér.

Lassan besötétedett, ám a három sorstárs ezt csak abból vette észre, hogy a Don lámpát kap-

A FILM ÉS A MAFFIA

Tévedünk, ha azt gondoljuk hogy a szervezett bűnözésben részt vevők - akik az alapját képezik a Keresztapa filmeknek, és az ezután elszaporodott más maffiás moziknak- nem néznek filmeket, sőt! Ma már tudjuk, hogy a legtöbb jelentős maffia család látta annak idején a Keresztapát, és igen nagy hatást tett rájuk. Egy étteremben például Joey Adonis fia pár negyeddollárossal kérte meg a pincért, hogy folyamatosan játsszák nekik a film zenéjét. Joe Bonano szerint pedig mindenkinek meg kellene néznie a Keresztapát, elmondása szerint rokoni kapcsolatokkal rendelkező, erős akaratú embereket mutat be. Kíváncsian várom, hogy vajon a játékot ki fogják e próbálni az illetékesek, vagy esetleg tanítási célzattal nevelgetik majd rajta az ifjú családtagokat.

DANTE KALAPJA – BEHIND THE GM SCENES

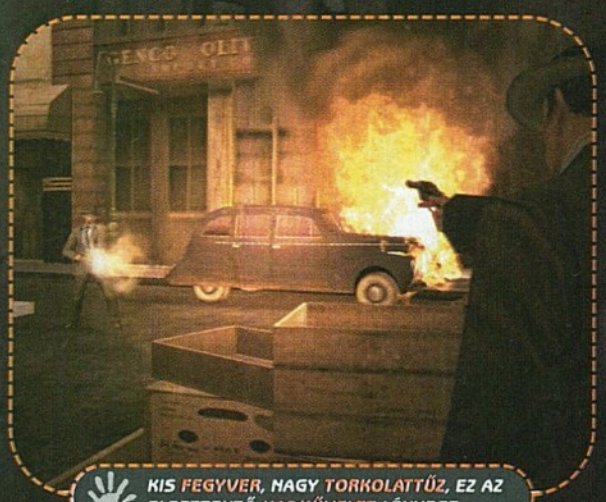
Don Uniq utasítására egy kisfilm is készült a három vasmarkú verőlegényről munka közben. A felvétel, melyen Callisto, Dante és InGen, a Keresztapa legmegbízhatóbb emberei munka közben láthatóak, sajnos (?) túl kemény lett, így a saját érdeketekben is reméljük, hogy a Don végül nem dönt úgy, hogy fél percnél többet szeretne feltenni belőle a DVD mellékletre. A videóban egyébként Signore Dante egy kalapot visel (Bearét), melynek köszönhetően inkább néz ki mint egy etnikai értelmiség, mintsem a Keresztapa egyik emberének. Hiába, nem állhat mindenkinek olyan jól egy kalap, mint Bearnak. Fontos megemlíteni, hogy a felvételhez a szükséges fényt Don Uniq szolgáltatta, aki az 500 wattos halogén lámpával pont a három, komoly munkára fogott utcai hős előtt állt, és folyamatosan röhögött, kissé megnehezítve ezzel a dolgok menetét. Korábban a tesztelés során eléggé megszenvedtünk a HDTV-vel is, mivel valamiért nem nagyon szerették egymást a Godfather-rel és a Geforce 7800 GT videokártyánkkal, így indulás után folyamatosan elment a kép, amit sehogy nem tudtunk helyre hozni, egyedül a reset segített. Végül úgy sikerült úrrá lenni a problémán, hogy a játékot monitoron indítottuk el, majd menet közben dugtuk át a HDTV-re, és lásd csodát: minden működik.

csolt, és pihenőt engedélyezett nekik. Karikás szemekkel vonultak át a pihenő helységbe, ahol egy nagy kanapé biztosította a kényelmet. Don Uniq négy poharat hozott, elővette legdrágább whisky-jét, töltött, levetette magát egy fotelbe, szemben az embereivel, rágyújtott egy hatalmas szivarra, majd feltette a sorsdöntő kérdést: Milyen?

A sokat próbált legények először zavartan pislogtak, majd a rangidős törte meg a súlyos csöndet: "Nos, más, mint amire számítottunk". Talán így lehetne összefoglalni a legjobban a három ember zabolátlan gondolatait. Ezután

HÍRES UTOLSÓ MONDATOK: "TESSÉK, ITT A FEGYVEREM, ÉS A JELVÉNYEM."

kifejtették főnöküknek, hogy ők az előzetes információk alapján, valami eget rengetőt, valami mérföldkövet vártak, ám sajnos nem ezt kapták. Az anyag egyes részei nagyon jól kidolgozottak, mint például a zene, vagy a párbeszédek, a hangulat pedig valóban egészen magávalragadó, ám a mesterkélt irányítás és kopottas külső nagyon rányomják a bélyeget a programra. Az anyag védelmében emlékeztették a Don-t arra az alapszabályra, hogy egy játéknál a hangulat a legfontosabb, és a vizsgálódás alanya bizony ezzel rendelkezik is, tehát semmi nincs veszve. Ha még csiszolnak a palermói gyárban



KIS FEGYVER, NAGY TORKOLATTŰZ, EZ AZ ELRETTENTŐ HADMŰVELET LÉNYEGE.

rajta, ha nem gondolják azt nagyképűen, hogy végeztek, és tökéleteset alkottak, akkor bármi lehetséges. Ám attól tartottak, hogy elkéstek figyelmeztetésükkel, hiszen a végleges kiadás már a küszöbön van. „Akkor elmondható, hogy jó anyagot kaptunk, csak nem a legjobbat?" – kérdezte a főnök erélyesen. „Igen, mindenképpen. Sajnos az elvárások túl magasak voltak, a média által generált őrület maga alá gyűrte a realitást. Nem hozott semmi olyat, amit bárhol máshol már ne láthattunk volna, és az a véleményünk, hogy olyan korban élünk, amikor ezt a luxust nem engedheti meg magának egyetlen trónra törekvő program sem." – foglalták össze gondolataikat.

„Köszönöm a munkát, természetesen a fizetség sem marad el."

– mondta a Don. Poharaikat megemelték, szigorúan egymás szemébe néztek, majd egy húzásra kiitták őket. Elégedetten ízlelgették a kesernyés utóízt, már csak azért megérte elvállalni ezt a munkát. „Remélem máskor is számíthatok majd a segítségetekre!" – vetette oda, csak úgy mellékesen.

A három ember szó nélkül bólintott – a hosszú munka kimerítette őket, nem akartak feleslegesen beszélni. Felálltak, reflexszerűen megigazították fegyvereiket, majd kemény léptekkel az ajtó felé indultak. Kalapjukat a fejükbe csapták, fehér kesztyűiket felhúzták, majd egyenként kivonultak a helyiségből. Utoljára Callisto ment, aki még az ajtóból visszafordult és így szólt főnökéhez: „Ha lenne tíz üveg whisky-m, akkor nyolcat odaadnék belőle ezért cserébe, de többet nem." A Don biccentett, majd becsukta utánuk az ajtót. Sűrű csend telepedett lakhelyére, ő pedig még egy italt töltött magának.

Interjú magunkkal

Callisto: Ki, mit várt a játéktól?

InGen: Nos, mivel egy EA játékról van szó, és már a fejlesztés közben néhány nagyobb kalamajka lezajlott (pl. Marlon Brando hangjával kapcsolatban), én nem vártam túl sokat. Reméltem persze, hogy a világ egyik legjobb filmjéből egy remek játék készül, de nem sok előzetes elvárásom volt vele kapcsolatban.

Dante: Az előzetes információk alapján sokat vártam a The Godfather-től. Mivel rengeteg színész ismét eljátszotta régi szerepét a filmtrilógiából a játék kedvéért, ezért azt reméltem, hogy visszahozzák a régi „családias" hangulatot. A legelső videókban mind a grafika, mind az animáció kifogástalannak, életszerűnek tűnt. Úgy látszik, ezek nem ingame jelenetek voltak, mivel a játék megjelenési igen távolra került tőlük.

Callisto: Igen, a grafika például kiábrándító. Egyszerűen olyan hihetetlen pocsék megoldások (is) bekerültek, amik felett egy igényesebb játékos nem nagyon fog szemet hunyni. Kétségtelen, hogy a karaktermodellek nagyon szépek, és a textúrázás néhol szintén megér egy misét, ám az összkép igencsak vegyes érzéseket kelt bennem, hogy finoman fogalmazzak. A város, a kocsik és a többi

ÉRDEKESSÉGEK A FILMMEL KAPCSOLATBAN

Marlon Brando szinte sosem tanulta meg a forgatásra a szövegeit, így azokat felvétel közben, lapokról olvasta.

Brando egyébként kicsit bulldog-szerű kinézetet szeretett volna kölcsönözni Don Corleonénak, így a felvétel-tesztek alatt pamutszövetet tett a szájába. Később a felvételek alatt már egy fogorvos által készített alkalmatosságot használt.

A montázst, ami azután látható, hogy Micheal megöli Sollozo-t és McCluskey-t, George Lucas készítette el, szívességből, amiért Coppola korábban segített finanszírozni az American Graffiti-t.

Eredetileg Burt Reynolds-ot akarták felkérni Sonny Corleone szerepére, de Brando nem volt hajlandó vele játszani, lévén csak egy TV-s színésznek tartotta őt.

A második rész készítésekor Mario Puzonak a szicíliai maffia engedélyét kellett kérni ahhoz, hogy megírhassák a forgatókönyvet, és hogy forgathassanak ott!

Al Pacinonak nem ez volt az egyetlen gengszter szerepe. Világhírű alakításai közé tartozik még Tony Montana (Scarface) és Carlito Brigante (Carlito´s Way) is.

A keresztapa volt az egyetlen film, amiben a négy igazi, mára már etalonná vált gengszter alak szerepelt: Don Vito Andolini Corleone (Marlon Brando), Michael Corleone (Al Pacino), a fiatal Vito Corleone (Robert De Niro) és Santino "Sunny" Corleone (James Caan).

Al Pacino és De Niro egyébként ki nem állhatják egymást... egyetlen közös filmjük volt ezek után, a HEAT (Szemtől szemben), ahol a forgatásokon állandó veszekedések és ellentétek voltak a két színészóriás között, akiket Val Kilmernek kellett csitítgatni!

terep-
tárgy modelle-
zése meglehetősen so-
ványkára sikeredett. A játéktól
sokat nem vártam, bár rengeteg ismerõsöm már hónapok óta tűkön ülve várta.

InGen: Most, hogy kiderültek az előzetes elvárások, ezekhez képest, hogy teljesített a játék?
Dante: Mindenképpen alulmúlta a várakozásokat, sokkal többre számítottam. A beharangozás, és a gigantikus marketinggépezet sokkal nagyobb füstöt generált, mint maga a láng. Számomra nem mutatott semmi újat a Godfather, minden játékelemét ezerszer láttuk már máshol, sőt, gyakran sokkal igényesebb tálalásban. Ettől függetlenül a film hangulata valamennyire visszaköszön, és ez egyértelműen pozitív jel.
InGen: Csatlakozom Dante elvtárs véleményéhez. Egy újabb kissé lélektelen fércmű született, melynek semelyik eleme nincs olyan szintre polírozva, hogy a Godfather hosszú ideig emlékezetes maradhasson, vagy, hogy egyáltalán méltó lehessen a filmekhez.
Dante: Callisto, mit mondanál most azoknak az ismerőseidnek, akik epekedve várják a Godfather megjelenését?
Callisto: Először kifejteném nekik, hogy jómagam nagyon finnyás vagyok, tehát a véleményem szigorúan szubjektív. Ezek után azt mondanám, hogy: nekem annyira nem tetszett, és valószínűleg magamtól nem fogok leülni vele játszani. Persze ez nem jelent semmit! Aki szereti ezt a stílust, az nagyon jól elszórakozhat vele. Ilyen tekintetben tehát azok a barátaim, akik megvesznek Brando úrért, és kedvelik a GTA-t, valamint a Mafia-t, remekül szórakoznak majd a Godfather-rel is.
InGen: A The Godfather fejlesztőgárdája egy igen újfajta irányítási metódust dobott be a verekedésekhez. Mi a véleményetek? Dante, azóta otthon jobban megy az ablakmosás?

Dante: Határozottan fejlődtem az ablakpucolás, tésztagyúrás és hajópadló súrolás művészeteiben, még Myagi mester sem taníthatott volna be jobban. Igaz, az egérpadom néhány helyen máris kopásnak indult, a jobb bicepszem, pedig négy centivel nagyobb a balnál, hála a - szó szerint- lendületes párharcoknak.
Callisto: Örülök neki, hogy ilyen az irányítás, mert legalább kipróbálhattam egy tízezer forintos egérpadot, amit valószínűleg soha életemben nem tehettem volna meg a Godfather nélkül. Ezért köszönettel tartozom neki. Viccet félretéve: én vevő vagyok mindenféle újításra, és ez a húzás kétségkívül jól is elsülhetett volna, már ha a kóderek nem a felnőtteknek szóló weboldalakat nézegették volna munka helyett. Egyszerűen süt a játékról, hogy elkapkodták, nincsen kiforrva.
InGen: Konzolon valószínűleg remek a dolog, ám PC-n szerintem katasztrofálisan sült el. Gyúrásnak, és testmozgásnak tényleg nem rossz, csak éppen minden tíz óra játék után új egeret kell vásárolni, mert az aktuális elkopik.

OSCAR DÍJAK

A Keresztapa első epizódját tizenegy Oscarra jelölték Hollywoodban, melyből azonban végül „csak" hármat tudott megszerezni. A legjobb adaptált forgatókönyv, a legjobb operatőr és a legjobb férfi főszereplő kategóriában taroló film díjátadását kissé beárnyékolta, hogy Marlon Brando nem volt hajlandó átvenni a díját, ezzel protestált az amerikai őslakosok ellen folytatott diszkriminatív viselkedés ellen. A filmet egyébként 1972. március 24 -én mutatták be, és a Paramount 6 millió dollárból készítette! Ezt követte a második rész bemutatója 1974. december 20-én, melyet már 13 millió zöldhasúból forgattak, és a szintén 11 Oscar díj jelölésből ezúttal hatot el is vitt, a következő kategóriákban: a legjobb rendezés, a legjobb filmzene , a legjobb adaptált forgatókönyv, a legjobb díszlet, a legjobb operatőr és a legjobb férfi mellékszereplő (Robert De Niro). A harmadik epizód ugyebár ezekhez képest később, 1990-ben került a mozikba, 54 millió dollárból, ám akármennyire zseniális is volt, ezt sajnos a filmakadémia nem ismerte el, így végül hét jelölésből egyet sem sikerült díjra váltania.

Callisto: Szerintem az egérpad jobban kopik, mint az egér, de a lényegen végül is nem változtat. Egyébként pár percnyi harc után rájöttem a lényegre, ami talán nektek nem tűnt fel: nem kell összevissza rángatni az egeret, többnyire elég, ha célzott, és határozott mozdulatokat teszünk vele. Furcsa módon ez nem mindig jött be, a program teljesen alkalomszerűen döntötte el, hogy egy bal horgot nyom, vagy megfejeli a delikvenst.
Callisto: Valaki meg tud nevezni valami lényegi újítást a játékban?
Dante: Kevés nehezebb kérdéssel találkoztam eddig. A Godfather-ben, legalábbis az én

szemszögemből semmi olyan játékelem nincs, amit máshol ne láttunk már volna nívósabb köntösben.
InGen: Az öt évvel ezelőtti színvonalú grafika elég nagy újítás 2006-ban azt hiszem.
Dante: Az igaz, hogy a 2002 nyarán megjelent Mafia című játék talán jobban nézett ki ennél.
Callisto: A grafika és a játékélmény tehát nem hoz sok újdonságot, de a Keresztapa filmek hangulatát visszaadja a játék? Vagy pörgessük át az átvezető animációk közti részeket, és úgy játsszunk?

InGen: Ez a legnagyobb előnye a cuccnak. A filmek hangulatát valamilyen szinten sikerült visszaadni. Ez az egy pozitívum képes elvinni a hátán a játékot, ám ez nem feltétlenül a fejlesztők érdeme, sokkal inkább a filmet készítő csapaté.
Dante: De sajnos kevés a hangulat, ha nincs motiváció a játék sztorijának végigjátszására a hibák, és a felemás kényszermegoldások miatt.
InGen: A legjobb szerintem a karakter-gengszer generálás, a legrosszabb pedig a kopottas grafika, és az újításmentes játékmenet. Holtversenyben.
Callisto: A karaktergenerálás viszont tényleg nagyon jó! Elsőrangú! Bármit beállíthatunk, teljesen a magunk képére formálhatjuk a figuránkat, így talán sokkal könnyebb azonosulni a főszereplővel, jobban átélhetjük a történet „fordulatait".

Ez lett volna a Review-kommandó első éles bevetése, reméljük, hogy elnyerte a tetszéseteket az új, több nézőpontot is felvonultató cikkstruktúra. Amennyiben nem volt még elég az agymenéseinkből, úgy a DVD melléklet Video részén is összefuthatunk. Addig is ne feledjétek Don Corleone szavait: „Egy nap, ami el se jön talán soha, kérek majd egy szívességet. De amíg nem jelentkezem, ez az igazságtétel az ajándék a lányom esküvőjéről."

A MAFFIA AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN

A szervezett bűnözésben involválódó csoportok először Chicago területén tűntek fel az U.S.A-ban, majd innen terjedt szét a jelenség az egész országra. Végül huszonhat család alakult ki az államok szerte az összes nagyobb városban, melyeknek a központja végül New York lett. A városban sok évig mentek a bandaháborúk, míg végül öt domináns család maradt: a Bonanno, a Colombo, a Gambino , a Genovese és a Lucchese család. Minden családot egy Don irányított, s tőle lefelé megvolt a végrehajtási lánc.
A Don soha nem maga osztotta ki az utasításokat például a "katonáknak", hanem a parancs különböző alfőnökökön keresztül jutott el a célszemélyekhez. Így például a felsőbb réteg érintetlen maradhatott akkor, ha valakit az alacsonyabb szintekről elkapott a rendőrség. A maffia leginkább úgy épül fel, mint egy cég:

1. Capo di Capi Re (ezt a címet tiszteletből szokták adni egy magas rangú, visszavonult tagnak)
2. Capo Crimini (a legnagyobb főnök, a család feje, a Don vagy Keresztapa)
3. Capo Bastone (a kisfőnök, a második legfőbb ember a Don után)
4. Consigliere (egyfajta tanácsadó)
5. Contabile (pénzügyi tanácsadó)
6. Caporegime vagy Capodecina (a hadnagy, aki a katonákat irányítja)
7. Sgarrista vagy Soldati (a bevett tagok, aki elsősorban tankként funkcionálnak)
8. Picciotto (alacsony színtű tag, általában golyófogó)

Maga a maffia szó egyébként az eredetileg Szicíliában elterjedt titkos bűnszervezetekre utal, mely később az emigrációk útján jutott el Amerikába, és a 20. század közepén élték virágkorukat. Később a 70'-es és 80'-as években az FBI bekeményített, és erősen megtépázta a családokat, ám ennek ellenére ma is az Olasz-Amerikai maffia családok az USA legerőteljesebb bűnszervezetei, akik Chicago és New York majd' összes bűnügyi szervét az irányításuk alatt tartják.

Callisto: De ha visszaadja a hangulatot, akkor minden rendben van. Legalábbis nagyjából. Ugyanis ez a legfontosabb, és ha ez megvan, akkor már veszteni nem veszthet az adott játék. Ilyen volt például a Battlefront első része: borzalmas bugokkal volt tele, de mindenki imádta. Előfordulhat, hogy a rajongók egy csomó olyan hibát észre sem vesznek, ami egyébként ordít a játékról.
Dante: Mit emelnétek ki, mint legjobb és legrosszabb játékelem?

+ HAMISITATLAN SZÁZADKÖZEPI AMERIKAHANGULAT
- NEM TARTALMAZ TÚL SOK ÚJDONSÁGOT
■ MAFFIA – 94%
▼ EXTRA: PONT EZ AZ, AMI HIÁNYZIK BELŐLE

VÉR FAKTOR: ●●●●○ HUMOR FAKTOR: ●○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●●

=

NYEREMÉNY-JÁTÉK

1. FORDULÓ

A nyerő 10

1, Hányadik téli olimpiát rendezték idén?
2, Mikor jelent meg az első Gauntlet játék?
3, A Black készítői mely sorozat készítésével váltak ismertté?
4, Hogy hívják a 24 című sorozat főhősét?
5, Mikor jelent meg, és mi volt a címe az első Backyard sportjátéknak?
6, Kik lesznek a Nintendo DS-re megjelenő Resident Evil játék főszereplői?
7, Sorolj fel legalább öt platformot, amire a legelső Worms játék megjelent!
8, Hogy hívják azt az írót, akinek művein a Ghost Recon és a Splinter Cell játékok alapulnak?
9, Melyik cég vásárolta meg tavaly a Tomb Raider játékokat kiadó Eidos-t?
10, Ki rendezte a Keresztapa trilógiát?

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006. MÁRCIUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG, MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315
A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A nyereményjátékot támogatta:

VIDEOJÁTÉK SZAKÜZLET
Veszprém, Kossuth u. 6.
Cserhát Üzletház
Tel:30/96-97-479
www.dvdgalaxis.hu

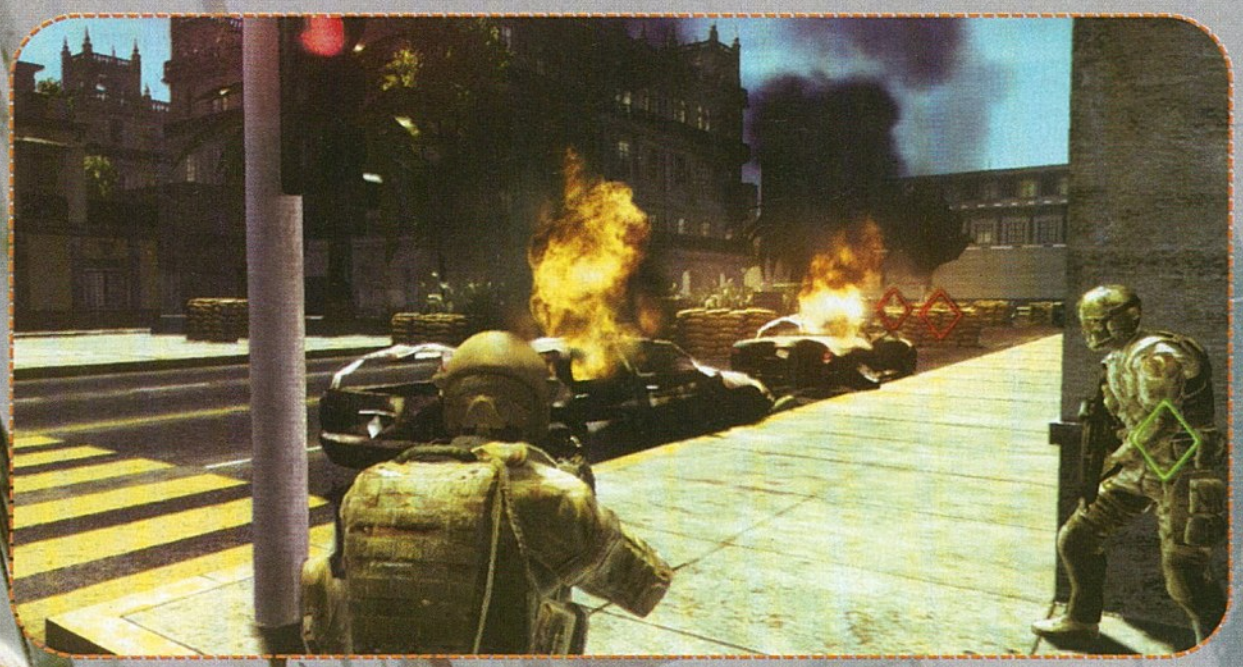
PC

- UBISOFT
- UBISOFT
- WWW.GHOSTRECON.COM
- 2006. MÁRCIUS
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

- AZ EDDIGI LEGIZGALMASABB, LEGLÁTVÁNYOSABB GHOST RECON EPIZÓD, AMIT ÉRDEMES MINDENKINEK KIPRÓBÁLNI.

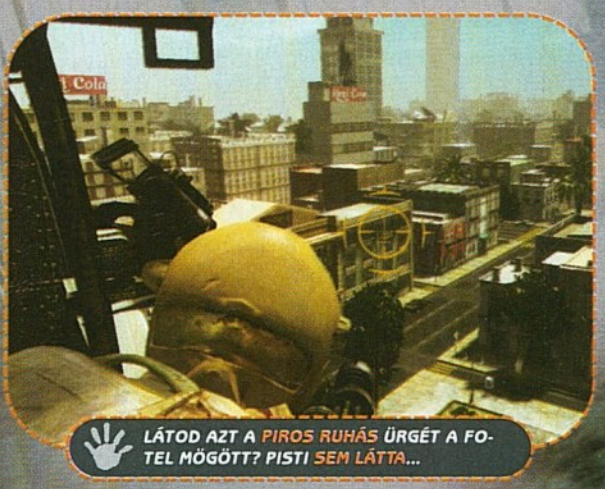
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER™

Csak fogom a fejem. Ennyit nem öregedhettem, kizárt, hogy ennyi idő telt volna el azóta! Pedig bizony fedi a valóságot az az állítás, hogy a Ghost Recon széria legelső darabja már közel jár az ötödik évéhez. Öt év alatt rengeteg játékkal találkoztam, volt jó pár, amit többször is végigjátszottam, és volt néhány olyan is, amire csak egy-két futó pillantást vetettem, mert nem érdemeltek többet. Ha kategorizálni és skatulyázni kéne, akkor a Ghost Recon széria főbb részeit, és kiegészítőit mindenképpen az első csoportba osztanám be. Persze ezzel nagy titkot nem árultam el, hiszen mindnyájan tisztában vagyunk vele, hogy ez a sorozat tényleg nívós, már a kezdetektől fogva. Csakhogy a legfrissebb példát említsem, ott volt nekünk konzolokra egy fantasztikus Ghost Recon 2: Summit Strike, amely a Kazahsztánba vezető egyjátékos módjával igazán magával ragadó, és hangulatos lövöldözésekkel kényeztette a hadászati játékosok népes táborát.



A sorozat története tehát dicsőnek mondható, ám az idő előrehaladásával ez a história folyamatosan bővül és bővül, egészen addig, míg a játék egy-két része anyagi bukásokba nem torkollik. No, de ne fessünk csúf, sötét ördögöket a szépen meszelt, hófehér falra, eddig a sikertelenség legkisebb jelét is nélkülözte a széria, így koncentráljunk az aktuális cikk témájára, a Ghost Recon sorozat legújabb – harmadik – részére, az Advanced Warfighterre.

Gondolom, mindenki emlékszik még a tavalyi évben, Los Angeles-ben megrendezett E3 fedőnevű összejövetelre. Záporoztak a videók a következő generációs konzolok játékaiból, egymásra licitált mindenki grafika, hangok, valamint kiállítótér-méret terén, ám vicces módon kiderült az is, hogy a next-gen játékok jelentős százaléka még nem leledzett a fejlesztésnek azon stádiumában, mikor már videókat lehet gyártani, így a legtöbb mozgókép bizony csak render animáció volt. Minden csillogott, villogott, mindenki érezte, hogy valami nem stimmel a túl makulátlan gameplay videóknak álcázott gondos CG mozik körül. Kicsit furcsán is hatott, hogy például a Ghost Recon Advanced Warfighter ezekhez a hiperszuper hamisítványokhoz képest elég csúnyácskának bizonyult, ám ez, mint utólag kiderült, csak annak volt



LÁTOD AZT A PIROS RUHÁS ÜRGÉT A FOTEL MÖGÖTT? PISTI SEM LÁTTA...

köszönhető, hogy valódi ingame képek és videók kerültek ki ebből a játékból.

Hozzáteszem gyorsan, hogy tényleg csak a rendervideókhoz mérve nézett ki érdekesen a Ghost Recon, az aktuális generációhoz képest valóban nagyságrendekkel szebben festett. Egyremásra jöttek a csodás, HDTV felbontású képek a játékból az elmúlt év során, az állunkat pedig aktívan kapargattuk a koszos padlóról. Bátran mondhatjuk, hogy az Advanced Warfighter hónapról hónapra szebb lett, látványvilága rengeteget fejlődött.

De most végre valahára vége a böjtkorszaknak, mivel a Ubisoft jóvoltából a kezeink között tarthatjuk a Ghost Recon Advanced Warfighter Xbox 360-as verzióját!

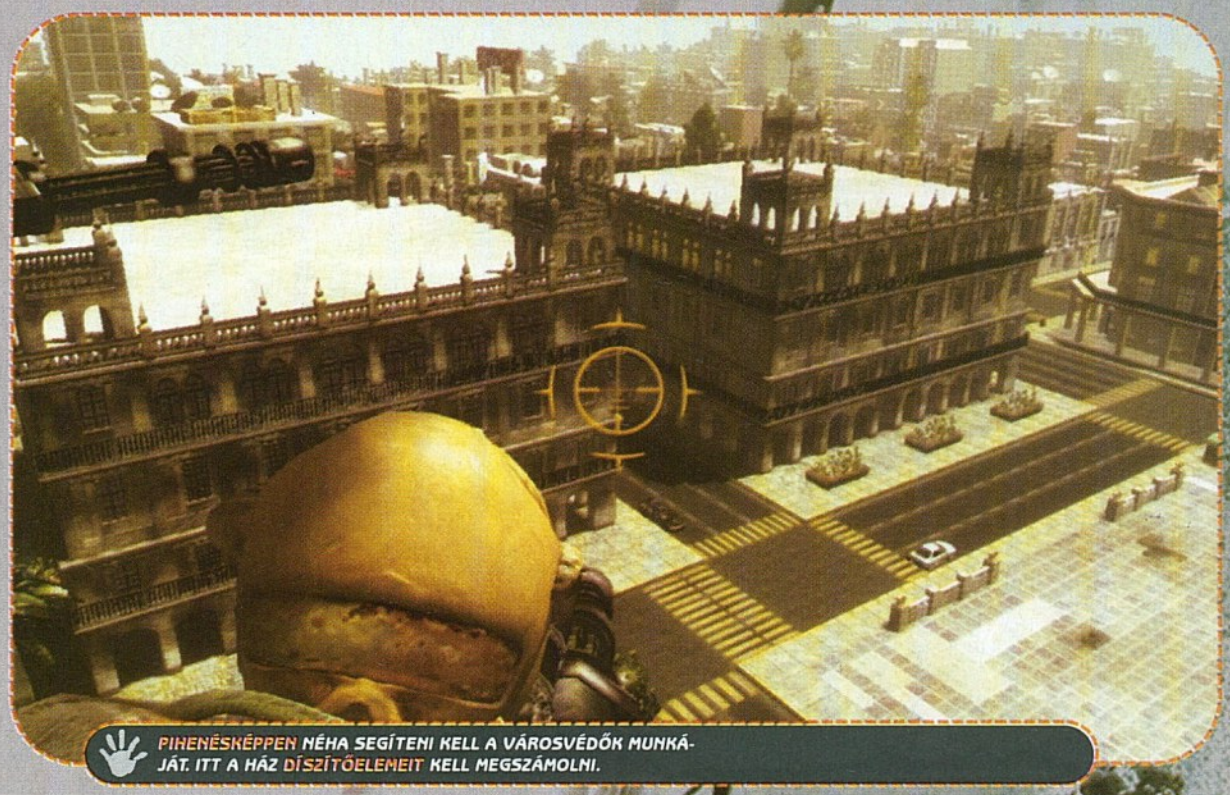
A történet szerint 2013-at írunk, és mostanra már a hadsereg rendszeresítette a különleges alakulatok körében az Integrated Warfighter System (röviden IWS) nevezetű rendszert, ami

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

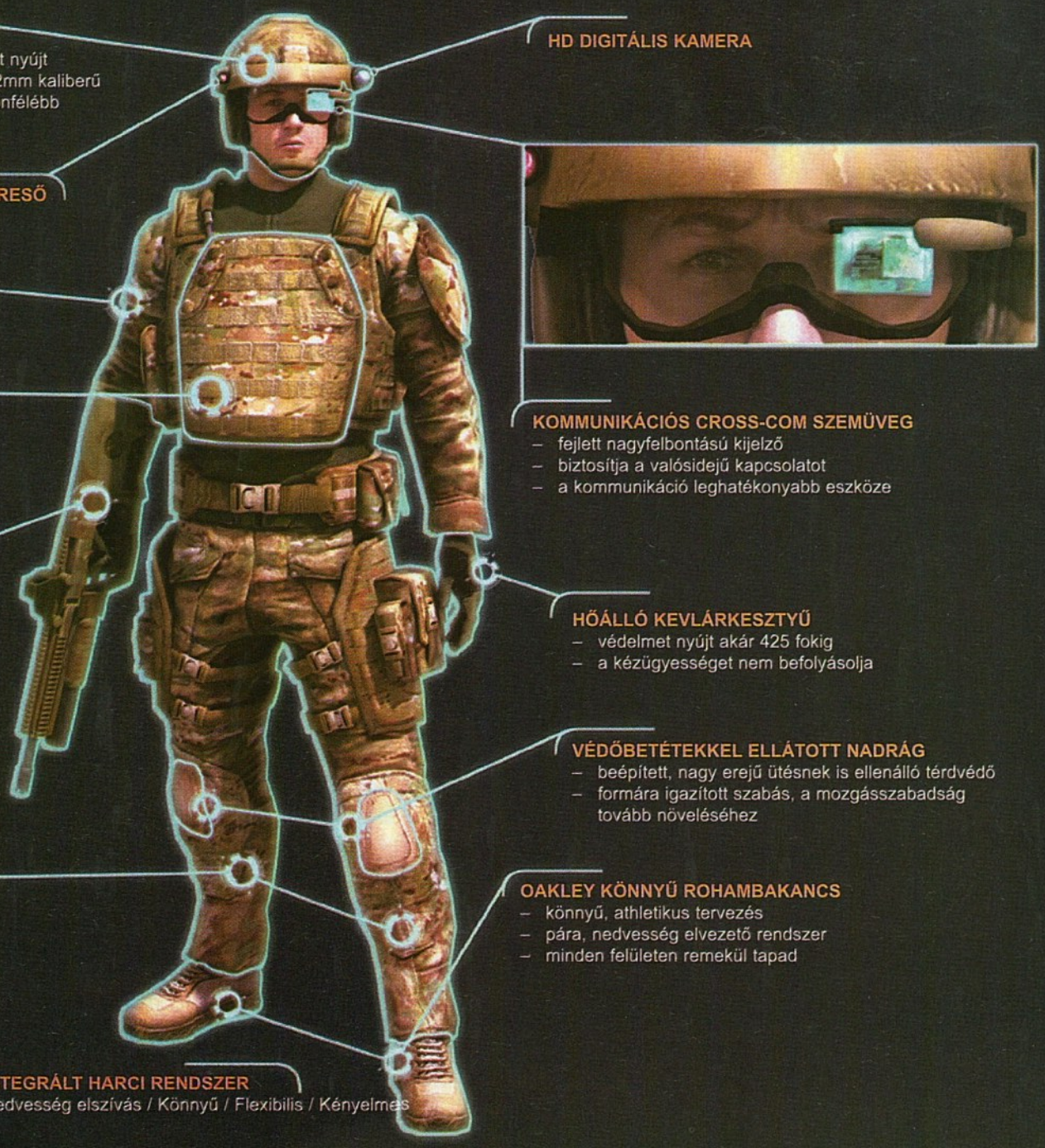
az összes kőkemény tengerészgyalogost még keményebbé, még életveszélyesebbé, és még ütőképesebbé teszi. (Az IWS felszerelés részletes leírását a közeli boxban elolvashatjátok.) Ezeknek a vérprofi katonáknak az egyik vezérét alakítjuk, nevezetesen Scott Mitchell századost. A mi feladatunk, hogy a Szellemeket bevezessük Mexikóváros legeldugottabb sikátoraiba, forró utcáira, valamint a helyi rossz környékekre. Nem viccből, vagy az olcsó tequila reményében vezetjük apró, párfős alakulatunkat ebbe a húszmilliós lakosságú városba. Egy szélsőséges csoport egy rizikós manőverrel sikeresen

elrabolta az Egyesült Államok elnökét, vele együtt pedig megszerezték a Nuclear Football-t, tehát az amerikai atomfegyverek kilövéséhez szükséges kódokat tartalmazó, szigorúan titkos mappát. Ezt természetesen nem hagyhatjuk annyiban, vissza kell szereznünk – lehetőleg élve – az elnökünket, meg kell akadályoznunk a nukleáris katasztrófát, és ha már ott vagyunk, fel is számolhatjuk az ellenséget képező renegát katonai szervezetet.

A Ghost Recon Advanced Warfighter minden porcikáján érződik az a tény, hogy ezt a játékot a kezdetektől fogva a következő generációs konzolokat szem előtt tartva készítették. A megjelenítés egyszerűen csodálatos, és ez nemcsak a 720p-s (1280x720-as) HDTV felbontásnak köszönhető! Persze rátesz egy lapáttal a vizuális élményre egy jó minőségű High Definition képes tévékészülék, de ha ez hiányzik a felszerelésünkből, még mindig nem vesztettünk semmit, ugyanis normál tévén is eszméletlenül jól néz ki az Advanced Warfighter. Mexikóvárosban kóborolva azon kaphatjuk magunkat, hogy bizony egy orvlövész könnyűszerrel leszed minket, mert mi éppen elbambultunk a gyönyörű környezetet fixírozva. Talán túlzásnak tűnhet ez a példa, holott maximálisan a valóságon alapul, előfordult ilyen a játék során. Legyen szó a házakról, a fényeffektekről, az utcán parkoló autókról, vagy éppen bajtársainkról,



PIHENÉSKÉPPEN NÉHA SEGÍTENI KELL A VÁROSVÉDŐK MUNKÁJÁT. ITT A HÁZ DÍSZÍTŐELEMEIT KELL MEGSZÁMOLNI.



minden a lehető legnagyobb gonddal lett vizuálisan átpolírozva, így tizenöt-húsz perc játék után inkább megvakítjuk saját magunkat, mintsem más játékra kelljen néznünk az elkövetkező években.
Azért valljuk be: kevés, ha egy játéknak egyetlen komoly fegyvere a látványvilága. Szerencsére nem kizárólag a meseszép grafikájával volt képes rabul ejteni a Ghost Recon legújabb epizódja. Az egyjátékos mód egy igazán jó, izgalmas és fordulatos sztorival rendelkezik, csakúgy, mint a sorozat korábbi részei, ebben szerencsére nem történt változás. Megvariálták azonban a mesterséges intelligenciát, méghozzá rendesen. A megvariálták nem is a legjobb kifejezés, mivel a játék minden egyes apró eleme vadonatúj fejlesztés eredménye, ezért inkább úgy fogalmaznék, hogy az MI-t nagyon ügyesen összehozták a kóderek.
A kis osztagunk katonái például kifejezetten elmés társaknak bizonyulnak (kivéve mikor egyszer-egyszer utunk állják), mivel képesek felülbírálni parancsainkat. No, nem kell megijedni, nem fognak beugrani a legközelebbi kiskocsmába meginni egy hosszúlépést, mikor mi elküldjük őket fedezékbe. Mindössze arról van szó, hogy a helyzetet mérlegelve képesek apró módosításokat eszközölni a kiosztott parancsokban, így ha mi bután a tűzvonalba vezényeljük őket, akkor e helyett a legközelebbi fedezék mögé húzódnak, így is vigyázva drága felszerelésükre.

VÁROSI HADVISELÉS

A városi hadviselés lakott területen folytatott harcászati tevékenység. Az amerikai hadsereg a MOUT (Military Operations on Urban Terrain) kifejezést, míg a britek az OBUA (Operations in Built Up Areas) betűszót használják erre a harcmodorra.
Egy városban teljesen mások a hadviselés szabályai, mint amikor egy nyílt területen két szembenálló hadsereg esik egymásnak. Megnehezíti a dolgokat egyrészt a civil jelenlét. Nem tudhatják a katonák, hogy tényleg egy ártatlan, fegyvertelen lakossal van dolguk, vagy egy civilnek álcázott képzett katonával. Másrészt a következő komplikációs tényező az maga a beépítettség. A kis mellékutcák kiváló terepet nyújtanak rejtett csapdák elhelyezéséhez, a magas épületekkel övezett nagyobb sugárutak pedig tökéletes búvóhelynek bizonyulnak az orvlövészek számára. Ez a fajta hadviselés teljesen új taktikát követelt meg a katonai vezetőktől, most már nem lehet tüzérségi össztűz alá venni egy várost, mint a második világháborúban, mivel a civil áldozatok minimalizálása az egyik legfőbb cél.

Szerencsére a korrekt MI-t, az élvezetes játékmenetet, valamint a gyönyörű fizikát megtámogatja egy elképesztő karakteranimációs rendszer is. Tulajdonképpen nem tudom, mivel érték el ezt a hatást, ám annyi bizonyos, hogy öröm ránézni a katonáinkra. Testük minden apró porcikája élethű hatások kíséretében mozdul meg, így elképesztően jól néz ki még egy sima erőltetett menet is Mexikóváros utcáin. Megesett, hogy egy-két mozgást csak azért ismételtem meg újra és újra, hogy alaposan szemügyre vehessem, majd egymás után sokszor megállapíthassam, hogy „ez bizony kegyetlen durván fest".
A szingli résszel tehát minden a legnagyobb rendben van, de legnagyobb szerencsénkre ez még nem minden! A Ubisoft munkásai megáldották a magunkfajta mezei játékosokat egy külön multiplayer móddal is. Most talán sokakban felmerül a kérdés, hogy mi olyan nagy szó egy sima többjátékos módozatban. Az indoklás egészen egyszerű: a multi nem a szingli kampány lazán átalakított, többjátékos, élőszereplős reinkarnációja, hanem egy teljesen önálló rész. Olyannyira elkülönül az online része az új Ghost Reconnak, hogy nem is ugyanaz a csapat készítette, mint akik az egyjátékos küldetéseket kalapálták össze játékká! Egy-két programnál már találkozhattunk hasonló fejlesztési elvekkel, és ahogy elnézem, ezek mindig beválnak. Igaz, hogy két különálló csapat munkáját kell finanszíroznia az anyacégnek, de azt biztosra vehetjük, hogy a megosztott erőforrásoknak köszönhetően mindkét elem a végletekig csiszolt ékszer lesz. A mi szemszögünkből fontos az is, hogy ily módon két különböző játékot kap a vásárló a pénzéért.

A Ghost Recon Advanced Warfighter multiplayer része egyetlenegy dologról szól: a játékos irányít. Az égvilágon mindent testre szabhatunk, mielőtt még belevetnénk magunkat a lőporszagú harcokba. Az teljesen rendben van, hogy kedvenc szervereinket letárolhatjuk a gyorsabb elérés érdekében, na de ahogyan a karakterünket kifaraghatjuk úgy, hogy az megfeleljen szájízünknek, az már nem mindennapi.
Kezdésképp kiválaszthatjuk, hogy a négy kaszt közül melyikbe szeretnénk tartozni. (Itt jön egy rossz hír a hölgyjátékosok számára: női karakter nem szerepel sehol, így csak férfi Szellemek bőrébe bújhat a dupla X kromoszómával rendelkező játékos.) Miután ezzel megvagyunk, elkezdhetjük kialakítani bakánk marcona megjelenését: válogathatunk a különféle arcfestések között, kiválaszthatjuk szemüvegünket, sisakunkat, maszkunkat, headsetünket, fejkendőnket, valamint frizuránkat is. Ezt követően már csak az irányítási sémák közül kell megtalálni a nekünk legszimpatikusabbat, ki kell jelölni kedvenc fegyverleosztásunkat, és már mehet is a játék.
A játék, ahol újabb temérdek beállítási lehetőség nyílik meg előttünk. Szerver oldalon a harcok minden egyes másodpercére kitérő szabályrendszert alkothatunk, és még ezernyi más dolgot is képesek vagyunk megváltoztatni, hála a fejlesztőknek.
Szép munkát végeztek a multiplayer pályákon is a srácok. Míg az egyjátékos kampányban Mexikóváros utcáin zajlanak a csaták, addig többjátékos módban már az ország egész területéről vá-

laszthatunk pályákat. Fegyverropogás hallatszik majd a dzsungelből, gyártelepekről, sziklás hegyvidékekről, tehát rendkívül változatos helyszíneken szállhatunk szembe a többi játékossal. Egy térképen tizenhatan szállhatunk szembe egymással, tehát két nyolcfős csapat. Elképzelhető, hogy bajtársaink végigjátszották már az egyjátékos módot, és szorult beléjük némi taktikai érzék, így talán képesek leszünk igazi csapatként viselkedni. Tegyük fel, hogy ezzel szemben a másik oldalon nyolc, ész nélküli fegyverropogtatáshoz szokott csóka áll velünk szemben. Gondolom, nem is kérdéses, hogy melyikünk fog kikerülni győztesen a csatából. Rohangálhatunk ugyan eszeveszetten a pályákon, talán még eredményeket is elérhetünk, de arra számítsunk, hogy csak akkor leszünk igazán ütőképesek, ha a többiekkel együtt, igazi csapatként viselkedünk. Ez itt szinte az egyetlen fontos szabály, és ennek személy szerint nagyon örülök is, mivel így sikerült megőrizni a „kis létszámú különleges alakulat" hangulatot, ami jellemzi az egyjátékos módot is.

Mit is kapunk tehát a pénzünkért, ha megvesszük a Ghost Recon Advanced Warfightert? Mindenek előtt megcsodálhatjuk ezt a csodálatos grafikát, amitől valósággal életre kel Mexikóváros a felhőkarcolóktól az utolsó macskakőig. Továbbá mellékeltek a fejlesztők egy igen erős egyjátékos módot, ahol mind a játékélmény, mind a sztori nagyon rendben van. Így kapásból szereztünk 8-10 kellemesen eltöltött órát magunknak! Azok, akik rendelkeznek például egy Xbox Live Gold előfizetéssel, már dughatják is be a hálózati kábelt az Xbox 360-ba, mivel nekik jár a külön sztorival rendelkező, fejezetekre bontott multiplayer rendszer, tíz gyönyörű, rendkívül jól megtervezett pályával. Csak gratulálni tudok a Ubisoft és a RedStorm munkásainak, ismét egy ragyogó Ghost Recon játékot tettek le az asztalra!

Dante

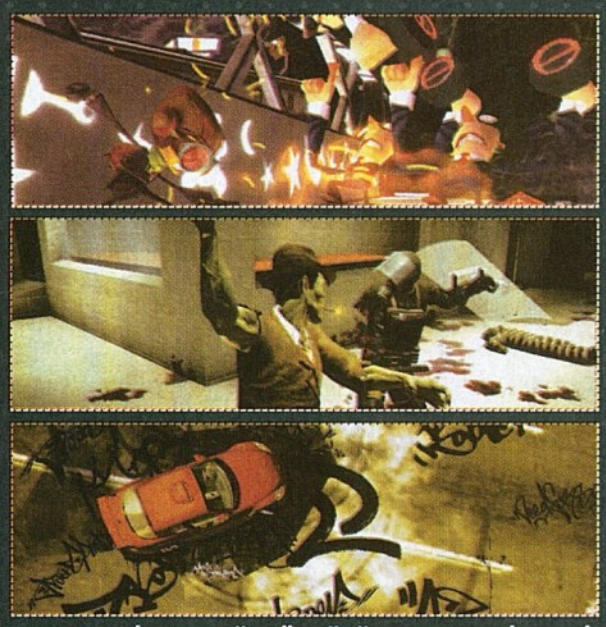
+ KIVÁLÓ SZINGLI JÁTÉKMÓD, ÉLVEZETES MULTIPLAYER RÉSZ
- BÁRMIT IDE ÍRHI CSAK „SZŐRSZÁLHASOGATÁS" LENNE...
■ GHOST RECON 2: SUMMIT STRIKE – 82%
▼ EXTRA: TESTRE SZABHATJUK A TÖBBJÁTÉKOS MÓDOT!

VÉR FAKTOR: ●●●○○ HUMOR FAKTOR: ○○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●

9

NYEREMÉNY-JÁTÉK
2. FORDULÓ
Képtelen feladat

Melyik játékokból származnak az alábbi képek?



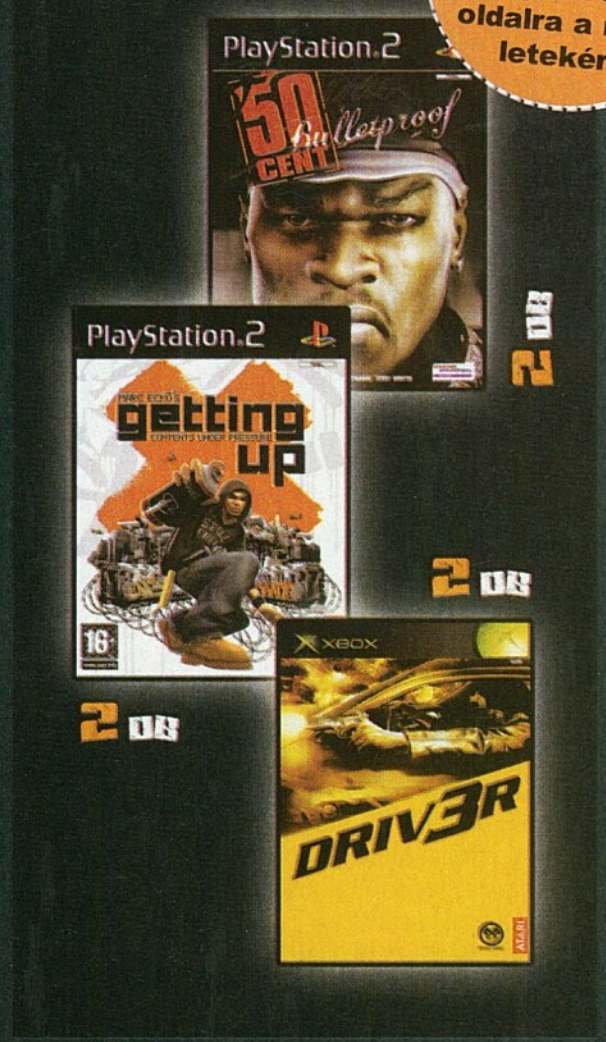
A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006. MÁRCIUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG, MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY PS2!

Lapozz a 4. oldalra a részletekért!



A nyereményjátékot támogatta:

AUTOMEX KFT
SEVENM KFT

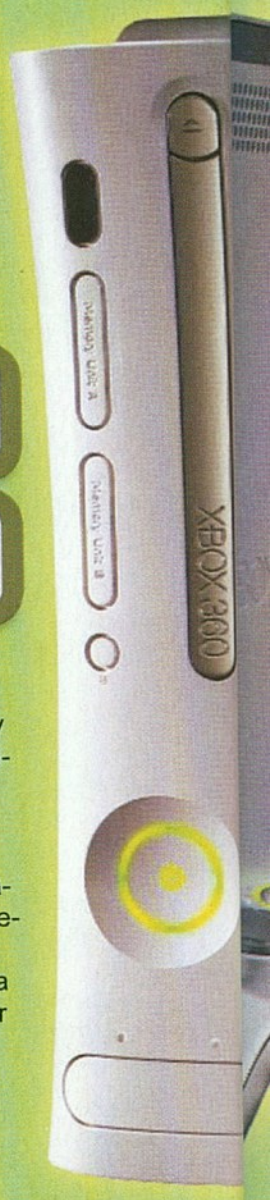
KUPON
GM 2006/01

XBOX 360 TESZT

+ EZ AZ IGAZI NEXT-GEN ÉRZÉS.
- SAJNOS A KARRIER-MÓD RÖVID, ÉS A TÖRÉSE SEM AZ IGAZI
■ FORZA MOTORSPORT – 93%
▼ EXTRA: LIVE VERSENY KÖZVETÍTÉS

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

9



PROJECT GOTHAM RACING 3

- BIZARRE CREATIONS
- MICROSOFT GAME STUDIOS
- HTTP://WWW.PROJECTGOTHAMRACING3.COM
- 2005. DECEMBER
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

AZ LAUNCH CÍMEK KÖZÜL EZ AZ A JÁTÉK, AMIRE TÉNYLEG IGAZ A MANAPSÁG MINDEN JÁTÉK KAPCSÁN EMLEGETETT NEXT-GEN JELZŐ.

2001 novembere számos nézőpontból is fontos volt, de ha szimplán játékosszemmel nézzük, akkor tisztán emlékeznünk kell az első Xbox debütálására. Igen erős felhozatallal startolt el a Microsoft első konzolja, többek között olyan nagy nevekkel, mint a Halo, az Oddworld: Munch's Odyssey, vagy a Dead Or Alive 3. Master Chief páncélját, Munch „kerekesszékét”,

CSAK A LEGAVATOTTABB SZEMEK VESZIK ÉSZRE, HOGY JÁTÉK KÖZBEN MEZTELEN CSAJOK JELENNEK MEG A KÖZÖNSÉGBEN

és Kasumi dekoltázsát eltakarta egy füstfelhő, ami aktív gumiabroncs koptatás folyományaként ereszkedett alá.

Ezen felhő kibocsátója a Project Gotham Racing volt, ami már az indulásnál igen magasra tette a lécet az Xbox-ra később megjelenő autós játékoknak. Mivel a program rendkívül sikeres volt – mind kritikailag, mind anyagilag –, ezért elkerülhetetlen volt egy második rész elkészítése. Mondanom sem kell, hogy ez nagyobb, szebb, ízletesebb, gumifüstösebb volt az elsőnél, így egyenes út vezetett e cikk tárgyához, a harmadik részhez.

A tradíció, valamint a tendencia jelen esetben is érvényesül, így már-már közhelyesnek érzem kimondani a következőket: ez a játék nagyobb, szebb, és jobb, mint az – amúgy is színvonalas – elődei. Nincs mese, a Bizarre Creations lelkes munkásai az utolsó csepp erejüket is mozgósították annak érdekében, hogy ismét adrenalindús, tempós, és hangulatos versenyeket prezentáljanak a játékosoknak.

A Kameóval ellentétben a Project Gotham Racing 3 már a kezdetektől fogva a Next-gen Xbox-ra készült, amit azon nyomban el is hiszünk, ahogy vetünk egy pillantást a szemkápráztató grafikára. Mindenen látszik a gondos megmunkáltság: nyolcvan autóval tölthetjük fel garázsunkat, és az összes jármű gyönyörűen ki van dolgozva. Fotómódban körbe lehet őket járni, a fényképezőgéppel rájuk lehet közelíteni centiméteres távolságokra, és még így sem találunk rajtunk egyetlen grafikai hibát sem. Ha a belső nézetet választjuk, olyan pompás műszerfal-, és beltérábrázolással találkozunk, mint eddig még soha.

Ugyanez érvényes a környezetre is. Emlékezhetünk, hogy régen a hátteret megoldották egy-egy odaillő – bár kevésbé látványos – fényképpel. Ez már tényleg csak egy emlék marad, mert a PGR3-ban szereplő New York-i pályán, ha átszáguldunk a Brooklyn Bridge-en, és kinézünk 320-as tempónál oldalra, akkor bizony láthatjuk a közel, s távol lévő összes felhőkarcolót, szomszédos hidat, a Hudson folyó csillogását, mindezt csodálatos 3D-ben!

Sehol többet egy rajzolt ház, vagy fa, minden teljesen háromdimenziós, még a nézőközönség is.

Ha már a nézőknél tartunk. Minimális AI-t kaptak ők is, hogy tudjanak reagálni a történésekre: ha nekimegyünk a falnak, ahol állnak, megijednek, és hátrahőkölnek. Ha előttük trükköt mutatunk be, akkor tapsolnak, és fényképeznek. Megnyilvánulásaik élethűek, hála a Motion-Capture által biztosított mozgásábrázolásnak. Persze nem csak tetszést, vagy ijedtséget képesek kifejezni: negatív érzéseiket is kimutatják – habár csak korlátozott módon –, mikor valamit elrontunk.

Apropó „elrontunk”. Nem tudom, hogy milyen fura ötlet vezérelte a Bizarre Creations kódereit, mikor a törésrendszert vetették digitális kódpapírra, de ez bizony borzasztóra sikerült. Törés abszolút nincs, de horpadások is csak módjával vannak, viszont azok sem az aktuális történéseknek megfelelően kerülnek elhelyezésre az autón, hanem mintha előre letárolt sémák szerint „deformálódna” a technika. Talán a fix megjelenéshez kötött határidő okozta ezt a satnya törésrendszert, vagy az autógyárak lobbija. Ezt nem tudhatjuk, de ez kicsit ront az összhatáson.

Az „ál-horpadásoktól” eltekintve rózsás a helyzet: mind a nyolcvan jármű tökéletesen ki van dolgozva, de nem csak vizuálisan, hanem a fizikájuk is. Nincs két olyan autó, ami egy kanyarban ugyanúgy viselkedne, vagy egy előzést ugyanúgy vinne véghez.

Persze nem kell szimulátor-fizikát elképzelni, a PGR3 egy Arcade autóverseny, mindig is az volt, és az is marad. Amit a fejlesztők megálmodtak, azt meg is valósították, és még az apró negatívumok sem veszik el a kedvünket az önfeledt versenyzéstől. HDTV ajánlott.

Dante

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

XBOX 360 TESZT

- RARE LTD
- MICROSOFT GAME STUDIOS
- HTTP://WWW.KAMEO.COM
- 2005. DECEMBER
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

■ EGYRE INKÁBB ÚGY TŰNIK, HOGY A RARE EGYSZERŰEN NEM TUD HIBÁZNI...

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Mióta az eszemet tudom… Nem, ennél is régebbről indulok el. Tehát, mióta felfedeztem az elektronikus játékokat, azóta létezik egy név, ami valahogyan összeforrt számomra a minőséggel, és az önfeledt szórakozással. Mindegy, hogy melyik idősávról beszélünk, ez a fejlesztő 1983 óta folyamatosan szállítja a nívós termékeket. Ha csak annyit mondok, hogy Battletoads, Donkey Kong sorozat, esetleg Conker játékok, vagy Killer Instinct, remélem már mindenki kórusban, fülsüketítően harsogja a nevüket: Rare.

Gondolom, nem túlzok, ha feltételezem, hogy rajtam kívül még sokaknak szereztek feledhetetlen pillanatokat a Rare termékek. Ebből kifolyólag azt is sejtem, hogy nem csak az én szívem dobban napról napra erősebben, amikor egy-egy játékuk megjelenése elérhető közelségbe kerül. A Kameo megjelenésére is hasonló élettani változásokkal reagált a szervezetem, így remegő kézzel vettem át a DVD-t rejtő dekoratív dobozkát, majd elhaló hangon köszöntem meg az átadónak a kedves gesztusát.

A játékban egy Kameo nevű, tündérszárnyakkal felvértezett Elf-lányt irányítunk, aki kénytelen szembeszállni saját nővérével, és csatlósával, a Trollok királyával. Mivel a gonosz duó szinte az egész családfánkat elrabolta, ezért a kiszabadításuk központi elemmé alakul a játék során, ám az óriási Troll hadsereg az Elvarázsolt Királyságot is fenyegeti, tehát otthonunk védelme éppoly fontos lesz, mint rokonaink megmentése.

Miután a családtagok más és más helyszíneken raboskodnak, így igazán változatos helyszíneket járhatunk be a játék során, mint például a víztemplom, az árnyékvilág, a hegyvidék, a jégbirodalom, és még sorolhatnám. Ennek megfelelően a pályatervezés kimondhatatlanul változatos, és rengeteg - játékmenetet színesítő - lehetőség rejtőzik bennük, amiket a Rare-es srácok annak rendje, s módja szerint ki is használtak, hála a sokszínű főszereplő karakternek.

Sokszínű, mert Kameo tíz különböző lénnyé képes átalakulni, hála a családi hagyomány által biztosított varázstechnikának. Ezek a lények rendkívül hatékonyak, ám mindegyikük más és más helyzetben bizonyul hasznosnak: míg az egyik rendkívül jó közelharcban, addig a másik inkább az ügyességi részeknél válik be, viszont a harmadik a víz alatti részeknél bizonyul a leghatékonyabbnak. Az összes lénynek megvan a legoptimálisabb bevetési területe, így némi taktikai érzék is szükségeltetik a boldoguláshoz.

A játékmenet tehát elképesztőre sikerült, bár sajnos azt hozzá kell tennem, hogy a teljes játékidő csak alig-alig haladja meg a tíz órát. Aki nagyon hamar kivégzi, arra jó pár kooperatív küldetés is vár, amiket egy barát segítségével, együttes erővel vihetünk végig. Sajnos látszik, hogy ebbe már nem fektettek annyi energiát, mint az egyjátékos történetbe, mivel csak a legritkább esetben izgalmas a kétjátékos mód.

Mindenképpen meg kell említenem a lélegzetelállító látványvilágot. Noha a next-gen játékok közül az egyik elsőről beszélünk, ami még nem használja ki az X360 teljes erejét, de így is gyönyörű világ tárul elénk, akárhol is járunk a Kameóban. Csodaszép rétek, barlangok, építmények, hófödte tájak, és füstös csatamezők.
Az egyik kedvenc jelenetem, mikor nagyjából 1500 Troll katonát jelenít meg egyszerre a játék motorja egy átvezető animáció során, mindezt a legkisebb mértékű szaggatás nélkül.

A helyhiány szorít, ezért zárszóként csak annyit fűznék hozzá, hogy aki úgy dönt, hogy az Xbox 360 képében beleveti magát a Next-gen játékok tengerébe, az mindenképpen szerezze be a Kameót, mert egy zseniális játékra lelhet személyében. Csak olyan nevekkel tudom egy lapon említeni, mint a Beyond Good & Evil, és a Conker széria.

Dante

A JÁTÉKBELI FELESÉGÜNKKEL VIGYÁZNI KELL, NEM IGAZÁN SZABAD ELLENT MONDANI NEKI...

+ EDDIG NEM LÁTOTT CSODÁS MESEVILÁG TÁRUL ELÉNK
- A JÁTÉK RÖVIDSÉGE
■ BEYOND GOOD AND EVIL – 95%
▼ EXTRA: KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

VÉR FAKTOR: ●○○○○ HUMOR FAKTOR: ●●●●○ IDŐ FAKTOR: ●●●●○

9

● DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

PERFECT DARK ZERO

XBOX 360 TESZT

- RARE LTD
- MICROSOFT GAME STUDIOS
- HTTP://WWW.PERFECTDARKZERO.COM
- 2005. DECEMBER
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

HA NEM IS LETT A LOPAKODÓS JÁTÉKOK ÚJ KIRÁLYA, DE ABSZOLÚT MEGÁLLJA A HELYÉT A JELENLEGI FPS-EK KÖZÖTT.

A Kameo: Elements of Power cikkben már említettem, hogy a Rare játékokkal mindig is jó viszonyt ápoltam, kölcsönösen szerettük egymást az elmúlt évek során. A lehető legfinomabb megfogalmazást használva megállapíthatjuk, hogy a Microsoft „anyagi ráhatásának" köszönhetően a Rare két igazán remekül sikerült játékkal készült az Xbox 360 premierjére. Az elsőről már áradoztam egy keveset, most viszont vizsgáljuk meg közelebbről Joanna Dark legújabb kalandját, a Perfect Dark Zerót.

JOANNA KÖNNYEN BEPÖCCEN, A MOTORCSÓNAKOS BŰNE ANNYI VOLT, HOGY MEGJEGYZÉST TETT A HAJA SZÍNÉRE...

A „legújabb" kifejezés tulajdonképpen egy kétélű jelző ebben az esetben, mivel csak a mi naptárunk szerint számít újnak a Perfect Dark Zero. A sorozat kronológiáját tekintve egy prequelről, vagyis az eredeti, Nintendo 64-re készült játék előzményéről van szó. Nem tudom, hogy hányan voltak ott közületek mikor nagyjából hat éve megjelent az első Perfect Dark. Akiknél kimaradt az a gyöngyszem, dióhéjban összefoglalom, hogy egy rendkívül jól sikerült FPS-ről volt szó, amiben szerepeltek titkos szervezetek, gonosz iparvállalatok, egymásnak uszított földön kívüli fajok, és további nyalánkságok. Akinek viszont még ennyi sem volt elég, az megtalálhatta a számítását a csavaros történetben, ami rengeteg embert ejtett rabul akkoriban.

A Perfect Dark Zero tehát a fenti történések előtt játszódik: itt még Joanna Dark és édesapja Joseph együtt fejvadásznak, amolyan családi vállalkozás formájában, ám mindez csak az indulás, a sztori csavarodik egyet-kettőt, és hipp-hopp egy világkörüli lövöldözéstúrán találjuk magunkat. Nem szeretnék túl sokat elárulni a történetből, mivel úgy az igazi, ha mindenki saját maga fedezi fel a rejtelmeket és konspirációkat.

Sajnos azonban a történeten enyhe helykitöltő szerep érződik, szinte olyan, mintha csak azért létezne, hogy legyen mivel összekötni a különböző helyszíneken játszódó akciójeleneteket. A fenti hiányosságok ellenére is maradjunk bizakodóak a Perfect Dark Zeróval, mert csupán át kell siklani a csorba történet felett, és megérkezünk a nonstop akció birodalmába.

A harc kiváló minősége, intenzitása és taktikus mivolta erőlködés nélkül elviszi a hátán az egész játékot. Akárhol is járunk a tizenhárom hosszú küldetés során, mindenhol más jellegű, de egyformán élvezetes tűzharcokba keveredünk. Teljesen mindegy, hogy éppen a víz alatti bázison, a sűrű aljnövényzettel borított dzsungelben, vagy Hong Kong háztetőin ér utol minket az akció szele, mindegyik helyszínen éppen ugyanolyan hangulatos lesz a küzdelem.

Persze a Perfect Dark Zero nem csak esztelen lövöldözésekről szól, rendkívül változatos feladatokkal kecsegtet az egyjátékos mód: beszivárgás, Célpont azonosítás, Kíséret, Hekkelés, hogy csak a legjobbakat említsem. Ennek megfelelően a játékmenet sosem lesz egysíkú, nagyon jól adagolják a Rare dizájnerei a különféle feladatokat, egy pillanatra sem hagyják lankadni figyelmünket.

Aki úgy érzi, hogy egyjátékos módban már nem rejlik számára kihívás, az kipróbálhatja a kooperatív játékot is. A legszebb az egészben, hogy a – Kameóval ellentétben – a szingli rész akármelyik küldetését teljesíthetjük ketten is, így újabb módon színesíthetjük az amúgy is változatos játékmenetet.

Természetesen meg kell említenem az Xbox Live támogatást, mert aki Multiplayer élvezeteket hajszol, az máshova nem is fordulhat. A multi-térképek nagyon jók: a dizájn illeszkedik a PDZ hangulatvilágába, minden map szép nagy, és a tervezésük is dicséretre méltó. Emellett a fegyverek is nagyon okosan kerültek kiegyensúlyozásra, valamint bónuszként néhány igen ötletes szerkezet is helyet kapott. Nem túlzok, ha azt mondom, igazán jó móka néhány körre felpattanni a Live-ra, és összemérni tudásunkat másokkal is.

Aki egy jól összerakott, logikusan felépített First Person Shooterre vágyik, és a next-gen fronton tapogatózik, az mindenképpen próbálja ki a Perfect Dark Zerót. Még a felemás sztori ellenére sem fog benne csalódni senki.

Dante

+ A TÁLALÁS IS MAXIMÁLISAN RENDBEN VAN
- A SZTORI VISZONT KICSIT LAPOS
■ PERFECT DARK – 90%
▼ EXTRA: -

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

7

● DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

TIGER WOODS PGA TOUR 06

- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS
- HTTP://WWW.EASPORTS.COM/TIGERWOODS06
- 2005. DECEMBER
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

\+ GYÖNYÖRŰ PÁLYÁK, REMEK IRÁNYÍTÁSI RENDSZER
\- ÉRDEKES, HOGY NÉHA AKADOZIK A JÁTÉK AZ X360-ON
■ TIGER WOODS PGA TOUR 05 – 88%
▼ EXTRA: MINDEN NEVESEBB PROFI GOLFOZÓ SZEREPEL

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

7

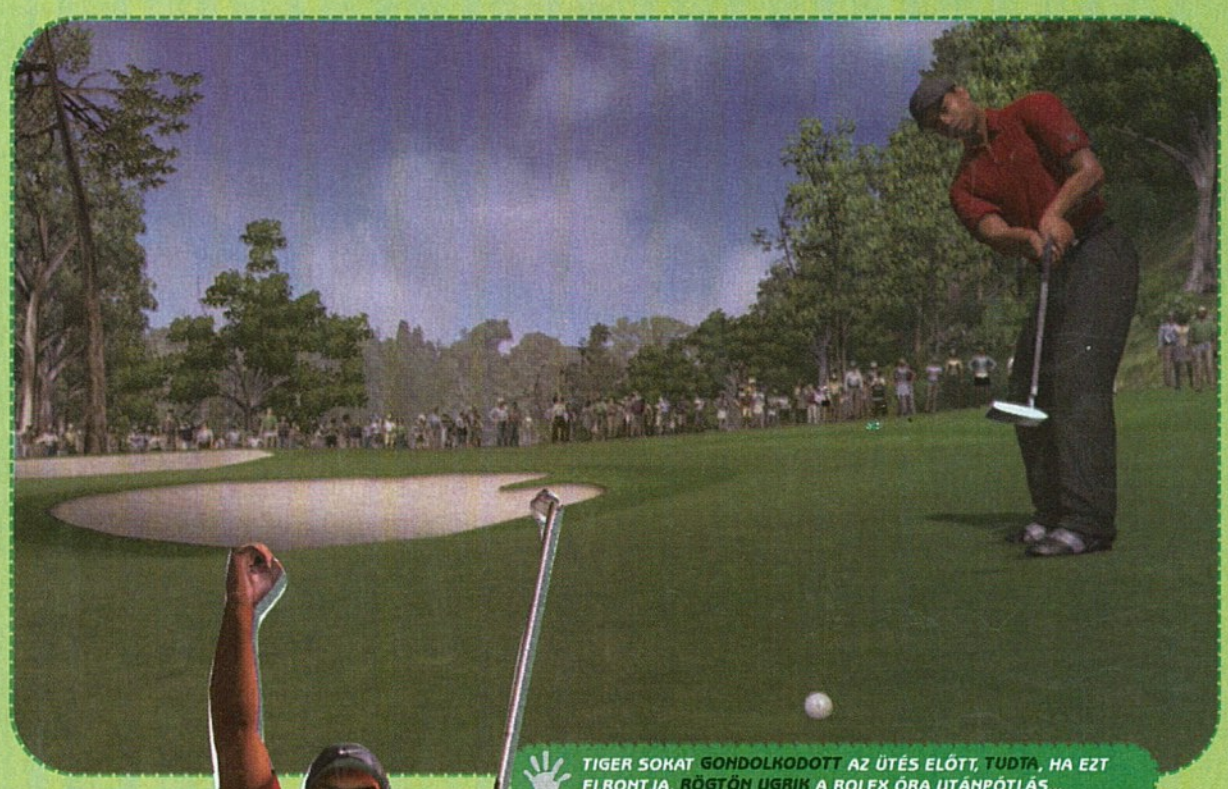
■ TIGER WOODS ÚJRA FORMÁBAN, MIND A PÁLYÁN, MIND A KÉPERNYŐN...

1975. december harmincadikán, a Kaliforniai Cypress-ben született egy Eldrick T. Woods nevű gyermek. Ez a kisfiú első látásra pont ugyanolyan volt, mint akármelyik másik csecsemő. Senki sem gondolta volna akkor, hogy később Tiger Woods néven a világ legjobb profi golfjátékosa, a világ legjobban kereső sportolója, és a világ egyik legismertebb személyisége lesz. Minden nagy sikersztori pontosan ugyanígy kezdődik, mindig kicsiben, hogy aztán a kontrasztokon jót tudjunk csodálkozni.

1996. volt az a dátum, mikor a 21 éves Tiger elkezdte profi pályafutását, és bizony azóta a sikerszéria töretlen. Saját Golfkaróra márka, hatalmas rajongótábor, és – immáron másodjára – saját golfjáték.

Ahogyan Tiger Woods maga, úgy a nevével fémjelzett program is komolyan veszi önmagát, és a sportágat, tehát aki félkomoly, pattogós, színes-szagos, poénos stílusban kíván virtuálisan labdát terelgetni, az inkább próbálja ki a Hot Shots-ot, vagy az Outlaw Golfot. Itt ugyanis minden egyes meccs „véresen komoly", nincs viccelődés, az ütések alatt csak a víz csobogását, vagy madárcsicsergést lehet hallani, a kommentátorok pedig szinte csak suttognak.

Azért, mert egy sportjáték komoly, még nem lesz sótlan, vagy esetleg unalmas. Nézzünk csak meg egy FIFA, NBA, NHL, vagy NFL programot. Ezek tökéletes példát állítanak annak a ténynek, hogy ami komoly, igenis lehet szórakoztató. A Tiger Woods PGA Tour 06 esetében is teljesen ugyanez a helyzet. Ahogy haladunk előre egy bajnokságban, a verseny kiéleződik, így a végén már minden egyes ütésnek komoly súlya lesz, mindegyik számít a végelszámolás során. Bizony lesz nem egy olyan eset, ahol éppen csak egy ponton fog múlni a győzelem, vagy a vesztesség. Ahhoz képest, hogy a golf milyen nyugodt egy sportnak látszik a külső szemlélőnek, elég kiélezett, idegőrlő helyzetek tarkítják egy-egy meccs konkrét részeit.



TIGER SOKAT GONDOLKODOTT AZ ÜTÉS ELŐTT, TUDTA, HA EZT ELRONTJA, RÖGTÖN UGRIK A ROLEX ÓRA UTÁNPÓTLÁS...

Az izgalmi faktorhoz nagyban hozzájárul, hogy az ütéseink sikeressége teljesen rajtunk múlik. A bal oldali analógkar felelős az ütő meglendítéséért, a jobb oldali pedig a labda megcsavarásáért. Ez az irányítási rendszer tökéletes, soha jobb metódust golfjátékokba. Nem tűnik túl bonyolultnak első látásra ez a kontrollséma, de azért szükség lesz egy jó félórára mire nagyjából ott ér majd földet a labda, ahol mi akarjuk. Természetesen figyelembe kell venni a terepet, a szélerősséget, a szélirányt, az ütőket, az ütési módot, de ezek a begyakorlási időtartam alatt szinte zsigerből fakadó képességgé válnak majd.

Az irányítás és a játékélmény tehát igen jó, de szerencsére a szemeinket is kényeztetik az EA Sports grafikusai. Igaz nincs sok golfpálya – mindössze hat darab található a játékban – de ezek mindegyike egy-egy gyönyörűen kidolgozott gyöngyszem. Kár, hogy a szépséget gyakori be-belassulásokkal tolerálja az Xbox 360, bár nem valószínű, hogy hardveres gyengeségről lenne szó, mivel a legváratlanabb esetekben esik le néha a framerate.

A különféle platformokon fellelhető Tiger Woods PGA Tour 06 játékok kisebb-nagyobb dolgokban eltérnek egymástól, de a szellemiség, a mag mindenütt ugyanaz. Bátran ajánlom tehát a programot mindenkinek, aki érdeklődik a komolyabb golfjátékok iránt.

Dante

XBOX 360 TESZT

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, SAVEGAME, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

AMPED 3

XBOX 360 TESZT

- INDIE BULIT
- 2K SPORTS
- HTTP://WWW.2KSPORTS.COM/GAMES/AMPED3/
- 2005. DECEMBER
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

FELEJTSD EL A JÓ ÖREG AMPED ÉLETÉRZÉST, A 2K SPORTS KEZEI ALATT EGY LÁTVÁNYOS, PÖRGŐS SSX KLÓN SZÜLETETT.

Az Xbox debütálásakor, 2001. Karácsonya környékén még erősen Halo, és Dead Or Alive 3 lázban égtem, szinte éjjel-nappal ezt a két játékot pörgettem a mágikus fekete-dobozban. Eltelt egy kis idő, mire feleszméltem, hogy a Project Gotham Racing, Halo, DOA3 és Oddworld kvartetten kívül létezik még más játék is. Nagyjából február környékén tértem magamhoz, ugyanis ekkor pattant az Xbox DVD olvasójába a legelső Amped.

EZT NEM HISZEM EL, OTT VAN A HÓ ALATT A VATTACUKROM, AMIT TAVALY FEBRUÁRBAN HAGYTAM EL!

Azon nyomban feltűnt, hogy ez a játék nem hasonlít az általam eddig kipróbált, télisportot felkaroló programok közé. Ott volt az SSX, és az SSX Tricky, de valahogy mindkettő más értékeket képviselt. Az Amped az egész „hegyről lesiklás" fogalomkörét sokkal komolyabban vette, érezhettük rajta a gondos megmunkáltságot, és a fejlesztők odafigyelését.
A sorozat második része hasonló elvekkel startolt 2003-ban, mint az első, azzal a nagy különbséggel, hogy az Amped 2 még iszonyatosan nehéz is volt. De mindez hiába, mert a játékosok hajlandóak voltak leküzdeni a kemény akadályokat, megtanulni a bonyolultabbnál bonyolultabb trükköket, vagyis elismerték az Amped széria komolyságát.

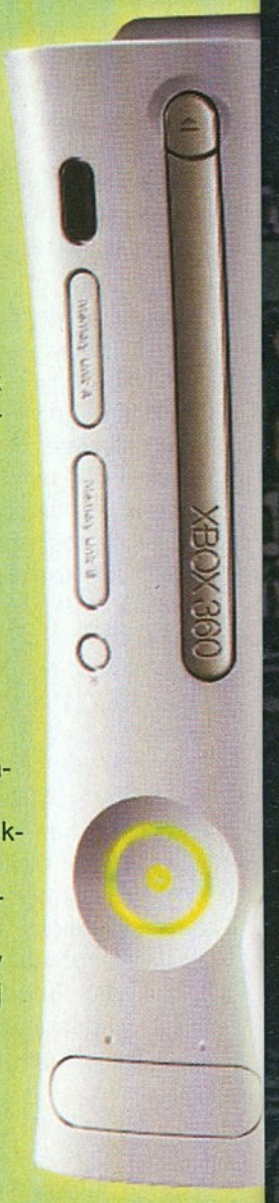
Itt vagyunk most, 2006-ban. Tavaly Novemberben rugaszkodott el a boltok polcaira az Xbox 360-as konzol, és bizony ismét ott volt egy snowboardos cím a startjátékok között. Érdekes, hogy ha rápillantanék az Amped 3-ra úgy, hogy nem láttam a bejelentkező képernyőjét, vagy a menüit, és csak a sima lesiklást szemlélem, akkor sosem mondanám meg, hogy ez egy Amped. Egyszerűen megfogták a sorozatot a sarkainál, rántottak rajta egyet, így sikerült teljesen kifordítani. Most már sehol sincs az előző részekben megszokott komolyság, minden színes, csillogó, varázslatos. Ahelyett, hogy a jól bevált sémát ültették volna át az Xbox 360-ra, készítettek egy vadiúj SSX játékot Ampednek álcázva.

HARRY POTTERHEK HALADNIA KELLETT A KORRAL, A CSAJOK KIRÖHÖGTÉK, HA A SEPRŰJÉVEL JELENT MEG A RAHDIN...

Ez persze nem feltétlenül rossz, mert az SSXnek is megvan a varázsa – személy szerint imádom –, de mikor elindítottam az Amped 3 DVD-t, teljesen mást kaptam, mint amire számítottam.

Ettől eltekintve a helyzet nem menthetetlen. Igen élvezetes lesiklásokat vihetünk véghez a játék által felvonultatott hét darab hegy mindegyikén, és ha még ez sem lenne elég, akár saját Snowboard pályát is építhetünk magunknak a beépített szerkesztő segítségével.

A trükközés jóllehet színes-mázas, de kárpótol minket ezért a gyönyörű táj. Mikor pörgünk egyet a levegőben, és lenézünk a hegy aljára, az valami eszméletlen, hála az óriási látótávolságnak.



Szerencsére játékmódok tekintetében sem fukarkodtak a készítők, így megtalálhatunk mindenféle ínyencséget, mint például „Trükközést a szponzoroknak", különféle kihívásokat, címlapfotózások, és egy vadiúj sztori módot.
Az egyik legaranyosabb viszont az, mikor motoros szánról úgy kell leesnünk, hogy az a lehető legnagyobb kórházi számlát generálja. Hasonló a helyzet a szánkózásokkal is, ott is a karakterünknek minél nagyobb sérülés okozása a cél. Még szerencse, hogy a menü előtt figyelmeztettek, hogy ilyeneket ne csináljak a való életben.

Mindent összevetve az Amped 3 egy egész jó próbálkozás. A probléma ott rejlik, hogy leegyszerűsítették az egyik legjobb snowboard játékot egy olyan szintre, hogy azok is hozzáférhessenek, akik az előzőket idő előtt abbahagyták. Ez mind szép és jó, a baj vele mindössze az, hogy azokat a vásárlókat vesztik csak el, akik megtalálták a kihívások szépségeit az előző részekben. Aki viszont egy jóféle SSX klónra vágynak az X360-on, azok feltétlenül szerezzék be!

Köszönjük a Konzol Stúdiónak a segítségét

Dante

\+ A BEÉPÍTETT PÁLYASZERKESZTŐ IGEN ÖTLETES
\- IGEN MESSZIRE KERÜLTÜNK AZ AMPED HANGULATTÓL
■ SSX ON TOUR – 88%
▼ EXTRA: EXTRAMÓD TÚLSTILIZÁLTÁK EZT A JÁTÉKOT
● 7

VÉR FAKTOR: ○○○○○ HUMOR FAKTOR: ●●●○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●○

• DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, SAVEGAME, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

KONZOLOK SZERVIZE

GameCity2

Sony Playstation / Playstation 2, Microsoft Xbox és egyéb konzol játékgépek szakszerű szervizelése sok éves tapasztalattal, rövid határidővel, garanciával! Díjmentes állapotfelmérés / bevizsgálás, árajánlattétel!

Alapgépek, kiegészítők, játékok

Sony Playstation 2

PSTwo alapgép 36990
PS2 irányító 4990
PS2 8M memokártya+ 1 játék 5990
PS2 irányító+8M memokártya 8990
PS2 RGB kábel Pro Gold 2490
PS2 irányító hosszabbító kábel 1490
PS2 8M memokártya + hosszabbító kábel 5990
PS2 használt gép 24990
PS2 játékok naponta változó kínálattal .. .. 1990-11990-ig .....

Sony Playstation / PSOne

PSOne alapgép 11990
PSOne irányító 1990
PSX 8M memo 120 blokk UGY 1990
PSOne/PSX használt gép 9990-től

Sony PSP - Playstation Portable

PSP alapgép 54990
PSP játékprogramok 6990-től
PSP Memory Stick 1GB HiSpeed Sony 24990
PSP Memory Stick 2GB HiSpeed Sony 39990

Microsoft Xbox

Xbox alapgép 36990
Xbox irányító "S" 7490
Xbox irányító (utángyártott) 4990
Xbox játékok 1990-től
Xbox használt gép 24990

Xbox 360

Xbox360 alapgép Core ..... hívj!
Xbox360 alapgép Premium ..... hívj!
Xbox360 memokártya 9990
Xbox360 drótnélküli irányító 12990
Xbox360 játékok 11990-től
Xbox360 merevlemez 25990

Nintendo Gamecube/GBA

Gamecube alapgép +1 játék 24990
Gameboy Advance játékok 4990-től

Viszonteladóknak kedvezmények! Nem budapesti partnereink részére aznapi, soron kívüli szervizelés!

Alkatrészárak, szervizdíjak

Sony Playstation / PSOne

CD tárcsa csere 2490
Olvasófej csere 6990
Alaplap javítás 1490-2990
Alaplap csere 3990-5990
PSX (régi típus) tápegység csere 2990
PS One (új típus) tápegység csere 3490
Irányító port javítása 990-1990
Irányító port csere 2990

Sony Playstation 2

Olvasófej csere (v1-v10) 16990
Olvasófej csere (komplett v10 Sanyo) 14990
Motorvezérlő IC (BA-5815FM) csere 4990
Sanyo motorvezérlő IC (LA-6508) csere 5990
Komplett DVD tálcamechanika csere 4990
Alaplap csere 9990-14990
Egyéb alkatrészek, javítások 2990-7990
Ventillátor csere 1490
Takarítás - februárban ..... ingyenes
irányító port csere 2990
Tápegység csere (V1-V7) 4990
Tápegység csere (V9-V10) 7990

Sony PSTwo (újabb típus)

Külső tápegység csere 6990
Olvasófej csere (komplett) 13990
Alaplap csere (V12) 9990-14990

Microsoft XBOX

DVD meghajtó csere (Thomson) 12990
Alaplap csere 14990
Tápegység csere 9990
Külső burkolat csere 4990
Irányító javítás 1990

Nintendo Gamecube

Olvasófej javítás 3990-5990
Olvasófej csere (komplett) 10990
Egyéb javítások 2490-6990

Sega Dreamcast

GD-ROM meghajtó csere (komplett) 9490

Sérült, karcos CD/DVD javítás, polírozás

CD 999/db
DVD 999/db
(sajnos nem minden karcolás javítható, a meglátásunk szerint menthetetlenül összekarcolt lemezek esetén nem javasoljuk a javítást)

Szervizünk azonnali készpénzfizetéssel vásárol rossz, hibás, üzemképtelen konzolgépeket.

-- Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! --

A felsorolt szervizszolgáltatás árak minden esetben tartalmazzák az alkatrészköltséget és a munkadíjat is. A szervizünk által elvégzett munkára és a beépített alkatrészekre garanciát vállalunk!

Csomagküldés postai úton 1-2 napos határidővel! Hibás készülékek javítása oda-vissza postázással is!

Konzolok Szervize (GameCity2)

1062 Budapest, Hunyadi tér 12.

Tel: 06-1 479-0812 - Hotline: 06-20-542-61-32

Nyitva tartás: H-P 10 - 17

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS
56 MARC ECKO'S GETTING UP
64 CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
70 GAUNTLET: SEVEN SORROWS
74 25 TO LIFE
80 TORINO 2006: XX OLYMPIC WINTER GAMES
82 24: THE GAME
88 BLACK
92 FIGHT NIGHT: ROUND THREE
94 LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
100 FIFA STREET 2
102 TOCA RACE DRIVER 3
106 RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
107 WORMS: OPEN WARFARE

SOLUTIONS
TOVÁBBI VÉGIGJÁTSZÁSOK: WWW.VEGIGJATSZAS.HU

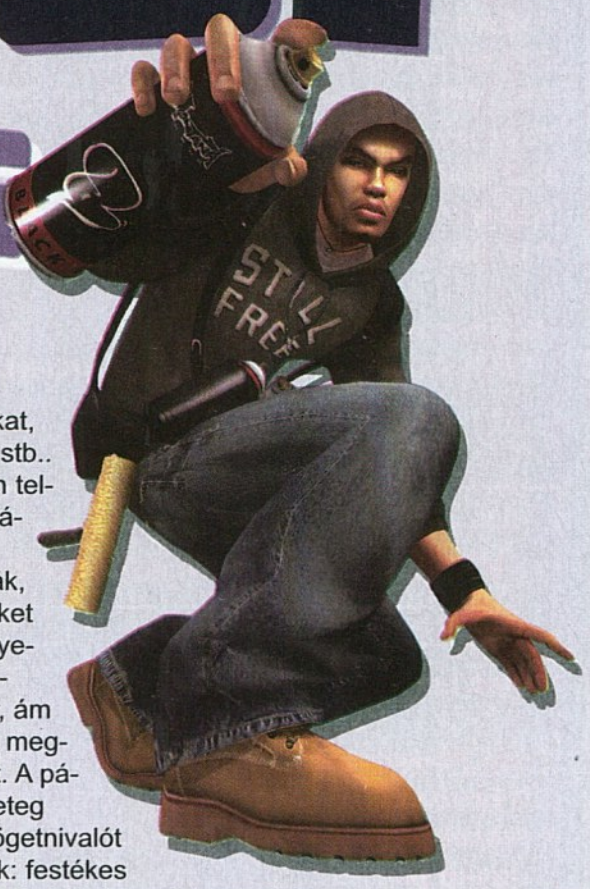
MARC ECKO'S GETTING UP

SPOILER FAKTOR

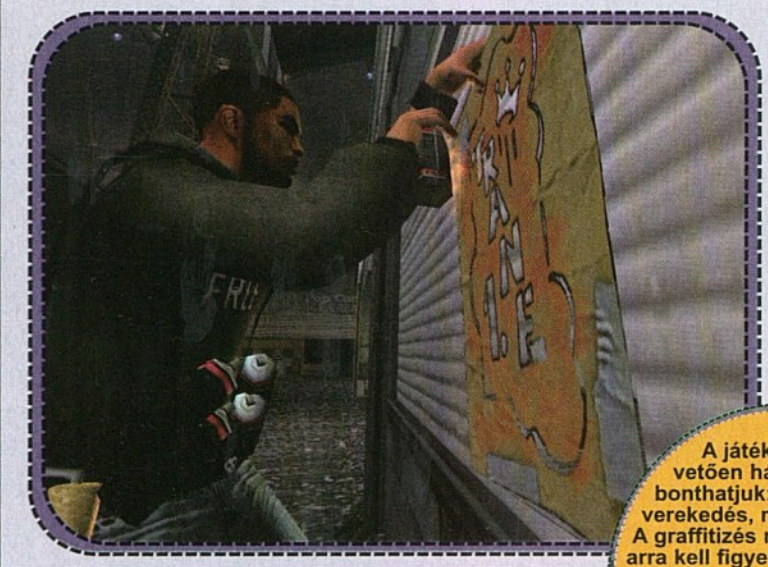
PC

- THE COLLECTIVE
- ATARI
- WWW.ATARI.COM/GETTINGUP/
- 2006. FEBRUÁR 17.
- TESZTPLATFORM: PS2

ÚJABB JÁTÉK, AMI A HIP-HOP DIVATHULLÁMOT LOVAGOLJA MEG, TÖBB-KEVESEBB SIKERREL.



Divatorientált olvasóinknak bizonyára sokat mond a Marc Ecko név, esetleg az ő nevével fémjelzett Orrszarvú. Bizony-bizony, az úriember napjaink egyik legnépszerűbb divatkreátora, és mivel a jóból sosem elég, ezért még nagyobb hírnévre áhítozik, persze az vesse rá az első követ, aki nem így tenne a helyében. Ennek érdekében jó két éve elindított egy projectet, amelynek a befejezését tartjuk a kezünkben – méghozzá egy akciójáték formájában. Sztoriját a fent említett úriember írta személyesen, és természetesen az általa favorizált underground stíljegyekre épül az egész. Kis senkiházi suhancként kezdünk a gettók világában, ahol mindenki hírnévről áhítozik. Tudatni akarod az egész világgal, hogy „Igen, itt vagyok!", és bizony ennek legegyszerűbb módja a város egyes



– lehetőleg minél forgalmasabb – pontjain elhelyezett csodálatos graffitik. Egyszerűt említettünk, ám ez nem teljesen így van, a hírnévhez vezető út rögös, és tele van gonosz rendőrökkel…

A játék maga harmadik személy nézetű, TPS, bár a shooter itt nem állja meg a helyét, helyesebben lehetne Third Person Fighter, tekintve, hogy a sok graffitizés mellett bizony jó néhány pofont is ki kell osztanunk azoknak, akiknek ez nem tetszik. Félreértés ne essék, ez a játék nem a vandalizmust propagálja, éppen ellenkezőleg: el akarják hitetni a világgal, hogy ez egy művészet, és hogy erre szükség van. Persze más kérdés, hogy nem ebben a formában, de ez nem tartozik a tárgyhoz.

No, bevezetőnek talán ennyi elég is volt, essünk neki a tanácsok boncolgatásának, aztán pedig lássuk a komplett végigjátszást. A játékot alapvetően három részre bonthatjuk: graffitizés, verekedés, mászkálás. A graffitizés nem nehéz, csak arra kell figyelnünk, hogy ha valahol pöttyök jelennek meg alkotásainkon, akkor ott egy ideig ne fújjunk, mert meg fog folyni, ronda lesz, és nem is kapunk annyi bónuszpontot érte. Apropó, bónuszpont! Ezekkel aktiválhatunk majd titkos dolgokat a menüben: koncepciórajzokat, új mozgásokat, új figurákat, stb.. A kötelezően teljesítendő fújásokat sárga X-ek mutatják, a mellékeseket kékek, amelyekért csak bónuszpont jár, ám nem muszáj megcsinálni őket. A pályákon rengeteg egyéb gyűjtögetnivalót is találhatunk: festékes kannákat, melyek flakonunk nyomását növelik, ergo gyorsabban tudunk végezni egy-egy fújással, iPod ikonokat, melyekkel zenéket nyithatunk meg, Ecko zászlókat, melyek további extrákat adnak, életerőfeltöltőket, fegyvereket, és ki tudja, még mit nem. A verekedés nem túl bonyolult dolog, egyetlen titka, hogy mindig egy emberrel foglalkozzunk, sőt, még jobb, ha lesből leütjük (az ütés és rúgás egyidejű nyomvatatása mellett). A legkönnyebben úgy végezhetünk egy ellenféllel, ha lehajítjuk őket valami magasabb helyről, vagy állandóan elkapjuk őket, és úgy rugdaljuk meg a delikvenst. Extra mozdulatokat bónuszpontokkal szerezhetünk, ezeket a menüben tekinthetjük meg. A mászkálásnál általában csak arra kell figyelni, hogy merre

INFO

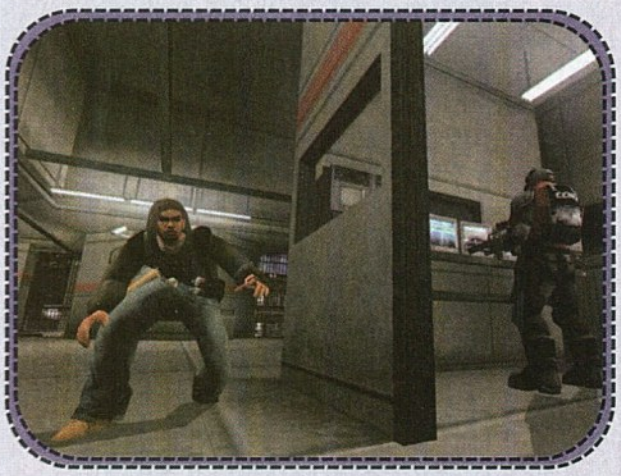
A játékot alapvetően három részre bonthatjuk: graffitizés, verekedés, mászkálás. A graffitizés nem nehéz, csak arra kell figyelnünk, hogy ha valahol pöttyök jelennek meg alkotásainkon, akkor ott egy ideig ne fújjunk, mert meg fog folyni, és nem jár, bonusz pont érte.

találunk padkákat, melyekre átugorhatunk, nem nehéz észrevenni őket. Van néhány trükkös hely, amikor a falról kell elrugaszkodni, hogy továbbjuthassunk, á la Prince of Persia. Nos, azt hiszem ennyi elég is útravalónak, kezdődhetnek a kalandok!

Grandma Celia's

Kezdésnél szemrevételezzük a metrót, majd ha kigyönyörködtük magunkat, forduljunk meg, és irány be a sötétbe. Nemsokára belefutunk egy gyanús arcba; másszunk fel jobbra, oldalazzunk végig, a másik oldalon pedig pottyanjunk le, az aknába, ahol ismét jön egy kötekedő egyén, akit helyre kell igazítanunk; a játék ismét kiírja, hogy mik a teendőink (befogás, átdobás, földön rugdosás, stb.). Ha végeztünk, az egyik fal aljában láthatunk egy csatornarácsot, amit tépjünk le és nyomuljunk be a járatba.

mire kapunk olyat a kupánkra, hogy öröm nézni. Hírnevünk megalapozásának akár azonnal neki is kezdhetünk, ám egyelőre csak kicsiben: tageljük le a graffitit, majd irány tovább a folyosón. A szódát (vagy mi a szöszt) szólítsuk magunkhoz, ez mindig tökéletesen rendbe hozza egészségünket. Nemsokára egy udvarra érkezünk, ahol pár rosszarcút kell helyreraknunk. A program szépen bemutatja, hogy miket kell



csinálnunk (védekezés, ütés, rúgás, stb.…), majd legvégül nyomjunk kétszer ütést, aztán még egyszer, de ezúttal tartsuk lenyomva a gombot – egy látványos performansz keretében ki is ütjük az alkalmatlankodót. Sajnos némi erősítés érkezett egy helikopterrel, ezért jobb, ha menekülőre fogjuk: másszunk fel az ereszcsatornán, majd oldalazzunk végig a falon, és ugorjunk be a sikátorba.

Trane's Hood

Le kell jutnunk a tetőről, ehhez másszunk lefele, itt találhatunk egy iPodot (a játékban található számokat hallgathatjuk majd meg a menüben). Ha megvan, másszunk vissza, majd ugorjunk egyet hátrafele, így átreppenünk a kerítés felett. Egyenesen haladjunk, majd vegyük fel a kannát, és nemsokára el is érkezünk egy mentési ponthoz, ahol a rendőrök puhítják a többieket. Bizonyítsuk be, hogy milyen kemény legények vagyunk: a rendőrök orra előtt fogjuk tagelni a kocsijukat. Ha ez megvan, vegyük fel az autó melletti csípőfogót, majd irány a kerítés: vágjuk át a láncot, így kijutunk az udvarra. Essünk le

Poolyard

Egy legendás helyre érkezünk: az összes példaképünk innen indult el, célszerű tehát nekünk is itt lerakni a névjegyünket, amit akár kezdhetünk azzal is, hogy elverjük a dagadt csókát: ha felkap minket, nyomkodjuk bőszen a gombokat, ekkor kiszabadulunk, amúgy nem nehéz elbánni vele, csak sűrűn nyomkodjuk a kikerülés gombot, utána pedig verjünk rá jó nagyokat, szerencsére elég lassú. Fújjunk ki néhány taget, és jegyezzük meg, hogy nem csak a fajtájukat választhatjuk meg, de a méretüket is szabályozhatjuk. Ha megvagyunk, menjünk ki a térre, majd a ránk támadókat verjük le. A program felszólít minket, hogy használjuk az intuíciónkat, minek keretében fényes csíkocskák jelennek meg előttünk: a célpontokat mutatják. A sárgák a kötelezőek, a többi opcionális. Mindig kövessük a sárgákat, ha elakadnánk, használjuk ezt a gombot! Szóval, fessünk le minden kötelező alkotást, majd végül a medencében fejezzük be művünket – persze nem mindenki gondolja úgy, hogy nekünk itt a helyünk, ezért jól rá is faragunk, néhány kedves egyén elkalapál minket, valamint megkapjuk a hátunkra az oly' jellegzetes X-et. Büszkeségünktől megfosztottak, indulhat a vendetta, majd mi megmutatjuk nekik!

Storefront Row

Alkalmunk van összefutni az egyik legnagyobb élő legendával, Futurával, aki szépen alá is írja nekünk a Black Book-unkat. Ha megvan, akkor vágjunk neki az utcának: az egyik sarokban használva intuíciónkat, láthatunk egy fényes kúpot, ez mutatja a biztonsági kamerák látószögét – ha ebben több mint öt másodpercig tartózkodunk, ránk szabadul a rendőrség, ami ugyebár nem túl kellemes dolog, tehát csak óvatosan ezekkel a szerkezetekkel! Sajna pont előtte van egy hely, ahova fújnunk kell, ezért a „fújás-elfutás-visszafutás-fújás" metódus használata javallott. A két álló autó közötti falon is kell egyet dekorálnunk, valamint a kiindulási helytől jobbra – ám itt vigyázzunk, mert ha meglátnak minket a civilek, akkor is jönnek a rendőrök! A pálya egyes helyein fényes fényképezőket láthatunk: ezeken a pontokon csodaszép fényképeket tudunk csinálni a legendák munkáiról, és ezek természetesen bekerülnek Black Book-unkba. Ha megvan a három rajz, menjünk az iskola bejáratához, és gördítsük el a kaput, majd settenkedjünk oda a fújkáló arc mögé és üssük le. Ugorjunk fel a párkányra, majd a csatornán másszunk fel a suli ablakába.

Abandoned Art School

Rohanjunk fel a lépcsőn, ahol két embert iktassunk ki, majd szemléljük meg, amint ránk törik a falat – nos, ne kíméljük őket sem, majd rohanjunk át a WC-n, és itt is tegyünk rendet. A falra nyomjunk egy remek grafikát, forduljunk meg, és fussunk ki a folyosón. Előttünk megy egy srác a táskánkkal, amit jobb lesz visszaszerezni: egy kisfőnökhöz jutunk, akit nem lesz túl nehéz lenyomni, csak

KIS HAZAI GRAFFITI TÖRTÉNELEM

A nyolcvanas évek végén, a kilencvenes évek elején nálunk is megjelentek az első művészien kidolgozott graffitik, főleg a Filatorigát környékén, majd később a kőbánya-kispesti metró-, és vonatállomás környékén. Eleinte a break csapatok és gördeszkás bandák körül mozgolódó graffitisek kezdték el meghonosítani a műfajt, később teljesen független graffiti csoportosulások jöttek létre. Az egyik legmeghatározóbb csapat talán a PNC volt, a rövidítés több jelentést is hordozott, többek között a „Pride Not Crime" és a „Painters Not Criminals" megfejtések is számba jöttek. Ahogy Amerikában, úgy nálunk is gyorsan megjelentek azok a kevésbé tehetséges „utánzók", akiknek köszönhetően általában sehol sem fogadják el a graffitit művészetként. Ők azok, akik frissen festett fehér falakat, metrókocsik (egyéb közlekedési eszközök) belsejét, és esetleg más, valóban művészi graffiti alkotásokat vesznek célba. Ilyen „utánzókból" alakult az SDO néven futó csapat, a rövidítéshez sokan a „Semmi Dolgom Otthon" megfejtést tartották valószínűnek.

gyakran kerülgessük őkelmét. Ha megvagyunk, szemtanúi lehetünk csodálatos átalakulásunknak, mikor is megszületik az utcák réme: az igazi Trane. Ennek nyomatékot adva gyorsan le is borotválja a fejét, mi pedig befejeztük az első részt.

The Subway Tunnels

Minthogy a helyi underground jelentős része innen nőtte ki magát, ezért mi is a metróalagutakban fogunk bele tényleges karrierünk építgetésébe. Tehát induljunk meg előre, ereszkedjünk le, majd az alagúton balra be a csatornába (ráccsal van lezárva). Az itt lévő embert üssük le, majd a sarokban a poszternél ugorjunk a falra, majd onnan egyből a párkányra, innen a másik platformra, majd a rács elé, amit egy határozott mozdulattal szedjünk is le. Egy terembe jutunk, ahol három ember posztol, ezeket kezeljük le, majd dekoráljuk ki a helyiséget, és mászszunk le a létrán. Át a gödrön, fel a létrán, ahol ismét egy rács próbálja utunkat állni, szerencsére kevés sikerrel. Szerencsétlen embert a helyi erők vonták felügyeletük alá, jobb híján menjünk tovább az ember mellett balra, ahol másszunk fel a padkára, onnan pedig ugorjunk át a szellőzőbe.

A BLÖNKET FÖLEG LÁBMUNKÁVAL TUDJUK HATÁSTALANÍTANI.

The Lay-up

Ismét sanszunk van megbámulni a metró diszkrét bájait, és vessük az eszünkbe: nem túl egészséges a vágányon tartózkodni, amikor a szerelvény arra jön! Menjünk át a túloldalra, és verjük le a munkást, majd csináljunk egy taget, forduljunk meg és irány vissza, a vágány másik oldalán másszunk fel – itt a csöveken egyensúlyozva átjuthatunk Cope2-hoz, aki szintén legendás alaknak számít. Elmondja, hogy a graffitizés alapja az, hogy olyan helyre csinálj, ahol sokan látják, különben senkit nem érdekel. Ennek jegyében a metróalagutat kell kidekorálni. Menjünk le, és kezdjünk el futni a jobb oldali vágányon, ha jön a metró, akkor a beugrókban elbújhatunk – összesen három darabot kell csinálnunk, majd másik oldalon találkozunk ismét az öreggel. Megdicsér minket, majd megbíz, hogy csináljunk két bombingot két különböző vonatra. Menjünk át a sínen, fel a csatornán, végig a padkán, majd ugorjunk át a platformra, ahol szedjük le a rácsot. Egy hangárba jutunk, ahol két munkás lesz, valamint a két vonat, amit meg kell fújnunk. Ezután már csak egy bajbajutott barátunkat kell megmenteni három sráctól, és már végeztünk is.

Subway Ride

Nos, először itt kezdett el gyöngyözni a homlokom a játék során – lényeg az, hogy egy rohanó vonat tetején vagyunk, és három vagon oldalát kell kidekorálnunk. Ebben sajnos bizonyos tereptárgyak próbálnak erősen meggátolni, tehát mindig figyeljünk oda ezekre! A fent jövők elől oldalra guruljunk le, míg az oldalsókat a tetőn csücsülve vészelhetjük át. Induljunk meg előre, először jobbra másszunk le, itt kell egyet fújni, majd előrébb egy kocsival a baloldalon, legvégül az első kocsinak ismét a jobb oldalát. Kb. fél percünk maradt még a háromból, most másszunk át a szerelvény bal oldalára, és ugorjunk át a párhuzamosan közlekedő vonatra, különben igencsak vékonykára fogunk összelapulni. Miután feltűnt ismét a mi járgányunk, ugorjunk vissza rá, és ha mindent jól csináltunk, végeztünk a pályával.

Dip's Hideout

Dipet kell hidegre tennünk, hogy megtudhassuk, hol találjuk az arcokat, akik elbántak velünk. Dip egy elég furcsa ficsúr, életét a divatnak szentelte, és nincs nagyobb rémálma, minthogy összepiszkolja a ruháját. No, majd mi teszünk róla, hogy ne álmodjon jókat! A földön találunk segédeszközöket, melyekkel könnyen megpuhíthatjuk, valamint ha széttörjük az állványokat, azokat is lehet fegyverként használni. Ha levettük a fél életét, előveszi az övét, és azzal ostoroz minket – kerülgessük sokat, akkor nem lesz baj. Van két üdítő is, szóval nem lesz nehéz menet.

Gabe's Hood

Egy udvaron vagyunk, ahol is Gabe három rajzát kell kissé átjavítanunk. Először üssük le az előttünk tevékenykedő úriembert, majd lássunk neki a dekorálásnak: a kiindulóponttól balra fel tudunk mászni a csövön és a repkényen, ahol meglesz az első. A második a kiindulóval pont szemben van, a kukát alá kell tolni, hogy fel tudjunk mászni. A harmadik a kuka eredeti helyétől hátrébb van picit, ide is kell a szemetes, hogy fel tudjunk mászni. Nemsokára bevonul két arc, akiket a balra levő udvaron meg is aprithatunk, ha elfáradtunk volna, itt találunk üdítőt. A kerítésnél másszunk fel a csövön, és ugorjunk át a falra. Halkan essünk le a földre, itt a sarok mögött lesz egy ember, valamint még kettő a belső udvarban. A vágány alatt jobbra és balra is lesz egy tag, amit át kell fújnunk, kezdjük a jobboldalival, az oszlopról fel tudunk mászni. Ha végeztünk a baloldalival, menjünk kissé jobbra és ugorjunk át az erkélyre, innen másszunk fel a repkényen, és menjünk körbe az épületen, ott pedig essünk le. Itt jön egy nagyon szivatós rész, ugyanis van három katona, akiket ha kiütünk, akkor is „újratermelődnek", éppen ezért nagyon óvatosnak kell lenni. Négy graffitit kell nyomnunk. Egyet innen jobbra, fent a vágányra, egyet szemben, a kamera alatt (ez nehéz, fújjunk gyorsan, és mielőtt még jönnének a rendőrök, fussunk el, majd vissza, de úgy, hogy ne riasszon be a kamera). Már csak kettő van: a jármű mellett a rácson felmászhatunk, itt jussunk fel az épület tetejére, onnan be balra, és a teraszon megleljük a harmadik pacát, majd fussunk vissza, és a tetőről jobbra a padkán jussunk el a negyedikhez, amely a függőhídon van. Ha észrevennének a katonák, a ráccsal szemben van a fal mellett egy palánk, mögé be tudunk ugrani, ekkor nem látnak, és felhagynak a kereséssel. Ettől jobbra van egy étterem,

A HŰSKAMPÓS FICKÓKTÓL NEM KELL FÉLNI, SIMÁN LE LEHET ŐKET VERNI.

A HIP-HOP 9 ALAPELEME

Sokan próbálták már meghatározni, hogy pontosan mi is tartozik bele a Hip-Hop kultúrába, azt persze általában mindenki sejti,

hogy a break tánc, a graffiti, és a rap muzsika a részét képezi, de azt kevesebben tudják, hogy ennél többről van szó. KRS-One, a nagy Hip-Hop tanító is szentelt pár szót a témának a 9 elements című számában. Nem is szaporítom tovább a szót, olvassátok el, hogyan is határozta meg a Hip-Hop életérzés alapelemeit a mester:

One: Breaking or breakdancing
Rally b-boying, freestyle or streetdancin'

Two: MC'ing or rap
Divine speech what I'm doing right now no act

Three: Grafitti art or burning bombin'
Taggin', writin', now you're learning! uh!

Four : DJ'ing, we ain't playing!
{*scratch* You know what I'm saying!

Five : Beatboxing
Give me a {*beatboxin* Yes and we rockin'!

Six: Street fashion, lookin' fly
Catchin' the eye while them cats walk on by

Seven: Street language, our verbal communication
Our codes throughout the nation

Eight: Street knowledge, common sense
The wisdom of the elders from way back whence

Nine : Street entrepreneur realism
No job, just get up call 'em and get 'em

amelynek a tetejére fel kell ugrani, onnan a házon végigmászni jobbra, így találkozhatunk Smith-szel, aki aláírja a könyvünket, és megbíz, hogy fújjuk ki a hotelt. Ez az a rész, ahol a fénycsóva köröz a házon: három szintre kell rajzolnunk, az alsót hagyjuk a végére, mert ha ez megvan, akkor egyből vége a pályának. Huh.

Meat Packing Plant

A húsgyárban vagyunk, ahol kedves kampókezű emberkék várnak arra, hogy darabokra metélhessenek minket. Kezdésnél másszunk le, balra a frizsider ajtaját húzzuk el: itt lesz Gabe tagje, amit fújjunk le – további kettő van még a teremben: egy a baloldalon, egy, pedig a legvégében. Ekkor bejön egy katona, akit intézzünk el, és menjünk ki a nyitott ajtón: két marcona legény siet üdvözlésünkre, akiknek adjuk meg, ami jár – szerencsére van itt üdítő és egy frankó kis vascső is. Balra tépjük le a rácsot, mire egy másik raktárba jutunk, ahol két tag-et kell csinálnunk. A terem végében bal oldalt fel a ládákra, jobbra átugrani, itt megleljük az elsőt, majd a terem elejében levő ládára kell felmászni, onnan a padkára, át a szellőzőn, majd ismét fel. Óvatosan csússzunk le és üssük ki az embert, innen fel a csőre, körbe az irányítótermen kívül, és el is jutottunk a második taghez. Ahol először tageltünk, ott megjelenik egy nagyobb fajta hentes: a balra levő ládákra ugorjunk fel, onnan a csövekre a targonca fölött, innen pedig

bejuthatunk hozzá: nem nehéz lenyomni, csak fogjuk be és üssük. Ha megvagyunk, már távozunk is.

VanR Chill Space

Egy remek, lepattant helyre jutottunk, mely csak úgy nyüzsög a patkányoktól és a rosszfiúktól. Essünk le, majd ugorjunk át balra a platformra és üssük le a gyereket, majd fújjunk egyet. Óvatosan essünk le, majd verjük le a három embert. A középen levő ládákról ugorjunk át a csőre, amin aztán másszunk fel – itt is lesz egy kis rajzolni valónk. A harmadik innen jobbra lesz, ahova szintén a ládákról tudunk átugrani: egy tehén van a falon, azt kell lefújnunk. A negyedik rajz pontosan ez alatt van. Ha megvagyunk, tépjük ki a rácsot és távozzunk. Egy nagyobb terembe jutottunk, ahol ismét négy tagot kell nyomnunk. Balra be a kis lyukba, ahol meg is lesz az első plusz, találunk egy csípőfogót. A lyuk feletti állványon is lesz egy tagelendő rész, majd innen balra haladjunk ismét egy tag, majd menjünk körbe tovább, itt lesz a negyedik is. Ekkor aranyos kis kutyák teszik tiszteletüket, akiktől ne sajnáljuk a bakancsunkat! Dolgunk végeztével vágjuk le az ajtóról a láncot.

Gabe's Hideout

Ismét egy főellenség-harc. Essünk le a gödörbe és dekoráljuk ki Gabe művét. Nem kell sokat várni, meg is érkezik az uraság, és szeretett korcsai. Gyorsan lapítsuk ki a kutyákat, majd vegyük kezelésbe Gabe-et. Táncoljunk el előle, valamint használjuk a földön fellelhető tárgyakat. Néha ismét ránk hívja a kutyákat, ekkor ezekre koncentráljunk! Van üdítő is bőven, szóval nem lesz nehéz dolgunk.

Yard Entrance

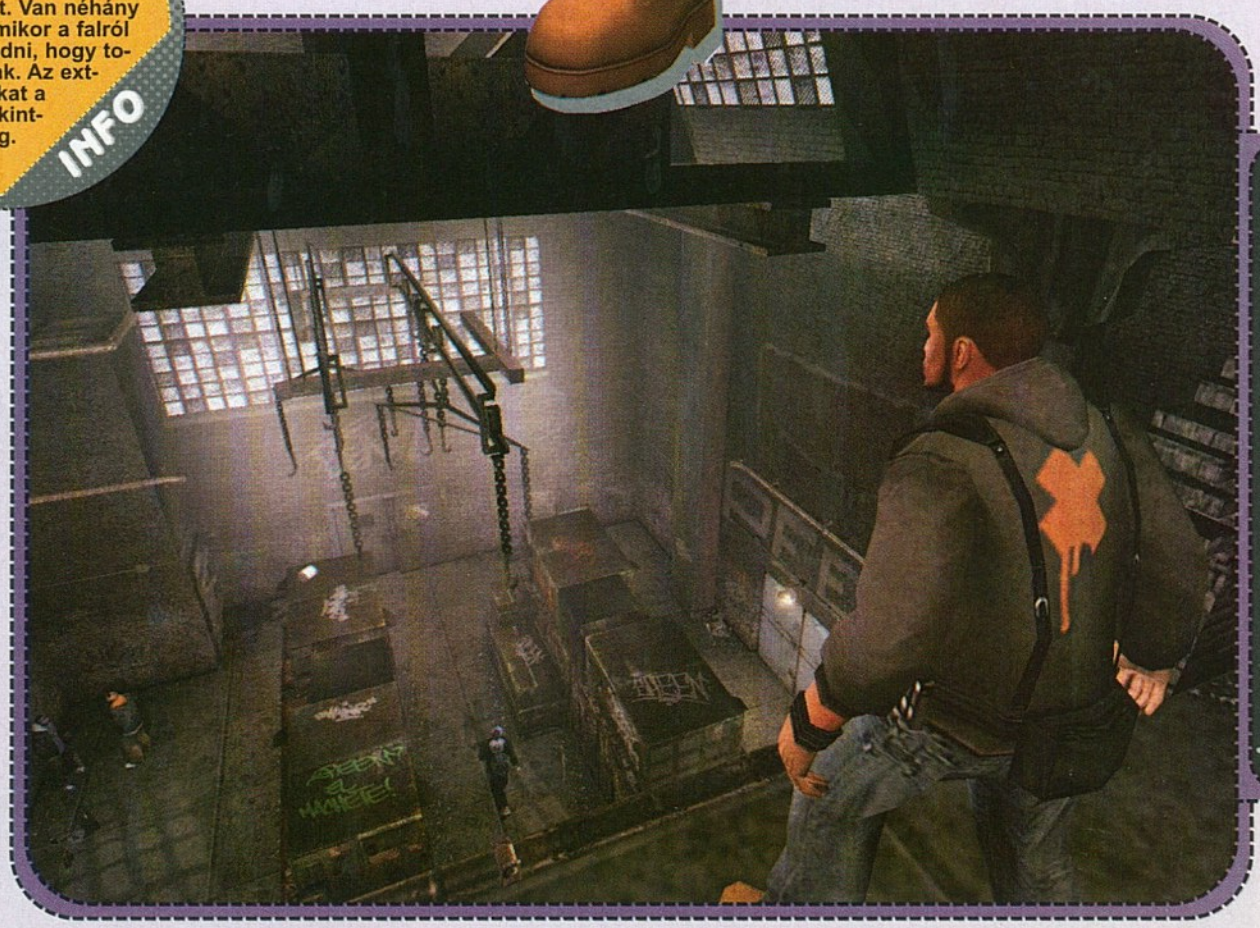
A polgármester valóban komoly gondolja, hogy beszünteti a vandalizmust, amit mi képviselünk, ezért marcona Silver katonákat rendel ki elfogatásunkra. Nehéz dolgunk lesz velük, nem nagyon tudjuk szemtől szembe megverni őket, csak hátulról próbálkozzunk! Az utcán vagyunk. Induljunk előre, kerüljünk balról, várjuk meg, míg a delikvens elkezdi fújni a kocsit, és üssük ki az embert, majd a firkáló egyént, legvégül a kocsi mögött levő urat vegyük kezelésbe. Négy tag-et kell kiviteleznünk a helyszínen: egyet már csinálhatunk is a kocsira. A kezdőponttól jobbra ugorjunk a falról az épületre, menjünk végig rajta, és a ház előfalára mázoljunk egyet. Most essünk le, és menjünk be a törött ablakon. Jussunk ki az épületből, majd a kocsit fessük le, és menjünk a csövesekhez. Itt az autóról fel tudunk ugrani az épületre, ahol megleljük a negyedik helyet, ahova rajzolnunk kell. Meg is érkezik a helikopteres brigád, ennek már fele sem tréfa! Menjünk vissza a kiindulási pont felé, ahol jobbra a katonai kocsit kell tagelnünk, közben lesz pár ember természetesen, ezeket hátulról szedjük le. Ha megvan, most vissza az udvarra, és a kocsival szemben tépjük ki a rácsot.

INFO

A mászkálásnál általában csak arra kell figyelni, hogy merre találunk padkákat, melyekre átugorhatunk, nem nehéz észrevenni őket. Van néhány trükkös hely, amikor a falról kell elrugaszkodni, hogy továbbjuthassunk. Az extra mozdulatokat a menüben tekinthetjük meg.

Interior Ghost Yard

A belső pályaudvaron vagyunk. Másszunk át a rácson, majd jobbra a csövesek mellől vegyük fel a drótvágót, és vágjuk át a rácsot. A nagy pályaudvart egészében beláthatjuk. Tele van fénnyel, és három Silver őr is van, szóval csak óvatosan! Innen balra induljunk, ugráljunk végig a vonatok tetején, majd középtájon megláthatjuk az egyik szerelvényt, amelyre rajzolnunk kell: ha elment a katona ezt meg is tehetjük, majd sprinteljünk vissza a vonat tetejére. Ugráljunk végig az udvar másik felébe, ahol az egyik vonatról felkapaszkodhatunk egy létrán a nagy vászonhoz: tapétázzuk le, ám vigyázzunk a keresőfényekre! Másszunk le, és szembe ugorjunk át a vonatra: ezen kell nyomnunk egy rajzot. A lámpa is köröz, plusz az őr is erre járkál, szóval csak több részletben tudjuk ezt megtenni, ha fújtunk egy kicsit, másszunk vissza a vonat tetejére és várjuk meg az alkalmas pillanatot! Mindig érdemes megnézni, hogy merre járkálnak az örök, ugyanis teljesen rögzített az útvonaluk! Ha megvagyunk, essünk le, és mögöttünk a rácson vágjuk át a láncot – ekkor Seennel találkozunk. Azt mondja, már nehéz „teljesalakos" tageket csinálni a vonatokra, mert állandóan takarítják őket – sebaj, mi azért megpróbáljuk! Ugorjunk fel az ezüst vonatra. Bekerülünk a tisztítóba, ahol óvatosan ugráljunk a pörgő vackokon, még óvatosabban



A LENTI HÁROM FIGURÁT **KÜLÖN** INTÉZZÜK EL. **MAJD CSINÁLJUNK NÉGY FÚJÁST A TEREM KÜLÖNBÖZŐ** RÉSZEIRE.

egyensúlyozzunk a gerendákon, mert egy rossz mozdulat és kezdhetjük elölről az egészet. A végén az oszlopról ugorjunk egyet, és már túl is vagyunk ezen a kellemetlen részen!

Lights Out

Ismerős lehet a pálya – megint a vonat tetején szambázunk, ám ezúttal könnyebb dolgunk van. Mindössze annyit kell tennünk, hogy előrejutunk az első vagonhoz, és annak a teljes bal oldalát végigfújjuk – úgy látszik, mégsem ment ki a divatból. Nyugodtan dolgozzunk, a szembejövő vonatok nem zavarnak, tehát időnk van bőven; felugrálni az oldalról jövő elemek elől felesleges, bőven kitart az energiánk. A vonat befut az állomásra, és az oly büszkén hirdetett Anti-Graffiti kampány igencsak befürdött, tekintve, hogy élő adásban tudósít róla Karen Light.

New Radius Tunnel

Decoy-jal és Gabe-bel futunk össze. Decoy elismeri teljesítményünket, viszont Gabe még mindig hepciás, ezért hogy eldöntsük ki a jobb, egy nagyszabású versenyen kell részt vennünk. Az alagút bejárata fölött kezdünk tevékenykedni egy monumentális rajzon, és természetesen az győz, aki hamarabb végez. Nem szabad, hogy ötnél több helyen megfolyjon a festék, éppen ezért pár másodperc fújás után másszunk arrébb, hagyjuk száradni a régebbi részt, majd ha még nem lenne jó, menjünk vissza, és fújjunk rá még egy réteget. Félidőnél befut Karen is és tudósít a hatalmas csatáról, természetesen a jobb győz (mármint mi, persze csak ha ügyesek vagyunk), majd a CCK egyesület ki is vonul megünnepelni a győztest, némi fa testápolóval – így kénytelenek vagyunk menekülőre fogni.

Amusement Pier

A vidámparkban kell egy bombingot tolni a szemben levő kőkockára. Van pár katona, ezeket gyorsan iktassuk ki, majd kezdjük el a művet; egy videó jön, amiben láthatjuk, amint valaki bemegy az épületbe. Nosza, menjünk utána: a kockától jobbra, az egyik beugróban juthatunk be. Egy térre érkezünk, ahol is fel kell másznunk erre a meglehetősen bizarr toronyra. Fel a hálón, majd ugorjunk a középen levő oszlopra, a rácson szálljunk ki, ugorjunk a peremre, onnan a létrára, majd középen az oszlopon fel. Ha fent vagyunk, egy hatalmas TRANE feliratot kell nyomnunk körbe az oszlopra; ez egy ideig eltarthat, ám közben tartsuk nyitva a szemünket, mert néhány katona esetleg betámadhat minket. Jó módszer, ha elkapjuk őket, és lehajítjuk a toronyból a gazokat – így nem kell szenvedni a laposra verésükkel. Jussunk le a térre, majd vigyázzunk a két katonára, vegyük fel a fogót, és vágjuk le az ajtóról a láncot. Egy igen impozáns hölgyet kell rendbe tennünk, aki két sokkolóval a kezében hadonászik. Szerencsére Gabe besegít, így mikor őt üti, mi nyugodtan támadjuk hátulról, utána fussunk el, mert nagyon tudja forgatni a botjait! Ha levettük a fél energiáját, előkapja a lángszóróját – most még messzebbről szemléljük! Ha elkezd lángot szórni, menjünk mögé, és rugdaljuk tarkón, majd a földön se kíméljük. Van több üdítő is, szóval elvileg nem nehéz, csak ha elkap minket a tűz, akkor kb. a fél életünk lemegy. Apropó: ha begyulladnánk, gyorsan vessük magunkat a földre!

New Radius Freeway

A polgármester már forr dühében, de mi azért még csak öntsünk olajat a tűzre. Gabe-bel indulunk akcióba, aki rögtön át is fut az úttesten, menjünk utána, és jobbra másszunk fel a csövön, majd a hálón – ismét egy legendás alakba botlunk Obey személyében. Megbíz pár feladattal, amiket Gabe-bel együtt kell megcsinálnunk. Induljunk jobbra a padkán, át a pilléreken a másik útra, mindig figyeljük, merre megy cimboránk. Egy munkás lesz itt, akit hajítsunk le a hídról, majd ugorjunk fel az oszlopra, másszunk fel, majd pattanjunk a táblára, és fújjuk meg másik oldalát. Irány az oszlop, menjünk le, tageljünk, majd nyomjunk még egyet az út fölött. Másszunk le Gabe-hez, akit kövessünk a repkényen az udvarba; itt is rajzolgassunk, egészen addig, míg meg nem érkezik a CCK – barátunkat meg kell védenünk a brutális állatoktól, kettes hullámokban érkeznek. Célszerű ledobni őket. Ha megvagyunk, másszunk fel az oszlopra, és ugráljunk át a nagy út fölött, majd menjünk oda sorstársunkhoz, és fejezzük be az utolsó melót. Ja, és még csak úgy hobbiból meg is mentjük a szerencsétlen Gabe életét.

Tramnet Safecars Tower

Húzzuk arrébb a ládát, majd másszunk be a szellőzőbe. A lifthez érkezünk, amint leért, mi ugorjunk át a másik oldalra, és kezdjünk el felfele sprintelni, majd forduljunk át az oszlopon, ha egy beugróhoz érkezünk, nehogy kivasaljon minket a közlekedő szerkezet. Nemsokára felérünk a következő szintre, ahol verjük le a munkást és másszunk ki az ablakon. Felfele a csövön a következő emeletig, ahol a nyitott ajtón menjünk be, ha nem figyelnek az emberek, majd hajigáljuk ki őket. Másszunk feljebb még egy szinttel, ahol ugyanezt játsszuk el, mire egy helikopter jelenik meg. Haladjunk felfele, egészen ki a tetőre, ahol az őrt lökjük le, a helikoptert pedig kerüljük. Ereszkedjünk le a rácson a Tramnet felirat mellett, majd üssük meg az M és T betűket. Menjünk egy szinttel lejjebb, ahol szintén ki tudunk mászni, itt az SFC betűk kivételével üssünk ki mindent – a világhír felé öles léptekkel haladunk. Már csak fel kell jutnunk a lanovkához, és végeztünk is.

Going For a Tram Ride

Ez nagyon poénos misszió! Négy lanovkát kell megfújnunk, ám több nehezítő tényező is van: katonák, helikopterek, stb., szóval csak szépen, lassan! Mindegyiknek az elejét kell kidekorálni, és a tetején láthatunk egy számot – így nem

EZT A NAGY TORNYOT NEKI MAJD MEGMÁSZNUNK ÉS A TETEJÉT KIDEKORÁLNI A NÉVÜNKNEL. EGY ÚJABB LÉPÉS A HÍRNÉV FELÉ VEZETŐ ÚTON...

fogunk kétszer ugyanarra szállni. Merthogy át is kell majd ugrálni, erre a legjobb módszer a távolban leledző nagy oszlop: itt kihúzhatjuk addig, míg nem jön a következő vagon. Csak vigyázzunk a helikopterre! Ha megvagyunk mind a néggyel, ismét jön a kotnyeles riporternő, aki indíttatásainkról érdeklődik – persze az egész nem úgy sül el, ahogy terveztük.

MARC ECKO A MOBILOKON IS

A játék a mai trendeknek megfelelően nem csupán a szokásos játékplatformokon, de speciális, átdolgozott formában mobiltelefonokon is megjelenik. A játék lényege ugyanaz, járnunk kell a várost, és a nevünket minél ismertebbé kell tennünk. Mindehhez fel kell használnunk Trane speciális képességeit, ninja stílust idéző harcmodorát, és akrobatikus mozdulatait. A játékban 27 szint vár azokra a bátor, és elszánt játékosokra, akik rendelkeznek Java platformot támogató mobil készülékkel. A játékot egyébként ki is lehet próbálni, ehhez a http://emux.glu.com/emulator/4187280483615 24 címre kell ellátogatni.

Exterior CCK HQ

A CCK birtokol néhány dokumentumot, amelyekre mi is igen kíváncsiak vagyunk, ezért elhatározzuk, hogy behatolunk a bázisukra, és megtekintjük őket. Az épület tetejére kell eljutnunk, ám ha észrevesznek, a továbbvezető út lezáródik, és csak akkor nyílik ki, ha elmúlt a riasztás. A katonát tegyük ártalmatlanná, majd ugráljunk fel és hatoljunk be az épületbe. Szemben a falban vannak mélyedések, ahová elbújhatunk a katonák elől. A kettő, aki előttünk kevereg, nem okozhat gondot (csak követni kell őket, és agyonvágni, ha megálltak), a boxban levőt sem nehéz likvidálni, csak jó időben kell odafutni, úgy hogy a negyedik katona ne láthasson ránk. Az utolsót már gyerekjáték eltenni láb alól. Másszunk ki az épületből és haladjunk felfele. A tetőn balról kerüljük a rácsot, és az őrt likvidáljuk. Menjünk előre, balra a másik rácshoz, ahol szintén agyonvághatjuk a katonát ha háttal áll, ám figyeljünk a reflektorra. A harmadikat tetszés szerinti módszerrel lehet ártalmatlanná tenni. A sarokban levő épület tetejéről lecsúszhatunk és dekorálhatunk, majd a dobozok közül vegyük fel a fogót, és távozzunk. Ereszkedjünk le az udvarba, ahol öt kocsit kell kissé átalakítanunk, ám vegyük figyelembe, hogy van három őr is! Körbe-körbe járkálnak, kövessük őket, ha megállnak, sújtsunk le. Immáron teljes biztonságban megcsinálhatjuk a rajzokat. Ja, ha valamiért nem akarná elkezdeni a fújást emberünk, az azért van, mert a rajz „lelóg a felületről", tehát válasszunk másikat. Már csak a sarokban kell felmászni a nyitott ablakba, úgy, hogy ne világítson meg minket a fény.

INFO

A verekedés nem túl bonyolult dolog, egyetlen titka, hogy mindig egy emberrel foglalkozzunk, sőt, még jobb, ha lesből leütjük (az ütés és rúgás egyidejű nyomvatatása mellett). Úgy is könnyen végezhetünk egy ellenféllel, ha lehajítjuk őket valami magasabb helyről.

Interior CCK HQ

Bent éppen igazságszolgáltatás folyik: törjük be az üveget, és mentsük ki cimboránkat, vigyázzunk nehogy elpatkoljon! Ha végeztünk, menjünk ki az ajtón, és figyeljünk a kamerákra, no meg az őrökre. Nemsokára egy nagy teremhez érkezünk – itt az erkélyen menjünk jobbra, és amin mi keresztül is megyünk. Egy szobába jutunk, ahol villámgyorsan szedjük le a három katonát, majd csináljunk fényképet a fényképekről (huh, micsoda *kép*zavar…). A szoba közepén levő oszlopokon ugráljunk fel egy emeletnyit, majd menjünk be a szellőzőbe, ahol találkozunk Gabe-bel. Különválunk, ám barátunkat elkapják – méghozzá nem is akárki.

Hunt's Helipad

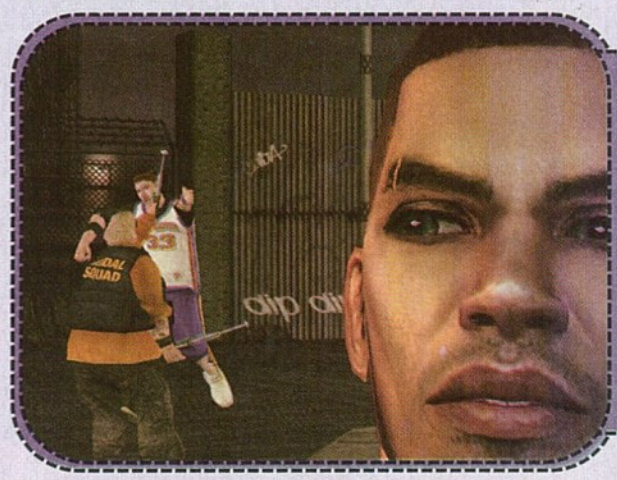
Fel kell jutnunk Hunt koma helikopter-leszállójára – a két katonát azonnal likvidáljuk, majd a középen levő rácsra másszunk fel, ahonnan át is ugorhatunk a falra. Még egyet másszunk felfele, és már látjuk is a célpontot, a helikoptert. Nagy szerencsétlenségünkre van itt néhány marcona ügynök, akiknek elég jól fog a pisztolya, de semmi pánik. Fussunk ki, és tageljük a helikopter mindkét oldalát a megjelölt helyeken. Ha ügyesek vagyunk, az ügynökök még észbe sem kapnak, mi már végeztünk is. Nem érdemes őket becserkészni, egyszerűen csaljuk el őket a helikoptertől, majd rohanjunk oda és firkáljunk – nem lesz nehéz.

SFC Hideout

Nos, nem áll túl jól a szénánk, ugyanis rajtaütöttek a főhadiszállásunkon! Fel is gyulladt, ahogy az kell, sőt, még helikopterrel is lődöznek minket! Ha begyulladnánk, akkor vessük magunkat a földre! Egyetlen célunk, hogy élve kijussunk. Induljunk meg előre, balra, át a résen, majd a szoba végében fel a lyukba. Oldalazzunk végig, majd ugráljunk át a palánkokon, ki a helyiségből, jobbra, ám vigyázzunk, mert leszakad a padló. Ugorjuk át, forduljunk jobbra, majd a csövön másszunk át – sajna ismét egy cimbora, aki rosszul járt. Jobbra másszunk fel a lyukba, másszunk ki az ablakon, és induljunk meg balra, essünk le, majd ismét balra, amíg be tudunk menni. Fussunk ki balra a szobából, majd rohanjunk gyorsan, mert szakad alattunk a padló. Forduljunk jobbra, majd sprinteljünk a leeső darabkák között, mert oldalról jön az áldás. Ha elfogyott a talaj, akkor ugorjunk egy hatalmasat.

School Rooftop

Huntnak már nagyon viszket a tenyere, szívesen megszorongatná a gigánkat, persze előbb azért ránk küldi az embereit: két katona érkezik az első hullámban, sőt, még a helikopterből is lőnek ránk, és még a padló is beszakad. Javallott a katonákat a beszakadt részekbe beledobni. Még két katonát teleportálnak le nekünk, őket is hajigáljuk le, ha kevés lenne az energia, nézzünk körül, mert van pár üdítő. Miután legyőztük őket, Hunt személyesen akar minket kinyuvasztani, ezért tiszteletét teszi nálunk. Vigyázzunk, nehogy belemenjünk a tűzbe! Vegyük fel a fadarabokat, és azokkal puhítsuk meg őkelmét, majd ha elfogytak, akkor inkább rúgásokkal operáljunk. Ha elkapja a nyakunkat, nyomkodjuk az akciógombokat őrült módjára, különben nagyon fájni fog. Mikor látja, hogy nem bír velünk, kiadja a parancsot, hogy lőjenek le minket, ám sajna a mesterlövész célt téveszt, berobban az egész kóceráj, a légnyomás



pedig lesodorja ellenfelünket. Mi persze próbálnánk megmenteni, amiről videofelvétel is van, ám senki nem hisz nekünk, barátaink elhagynak, viszont cserébe az egész város minket üldöz.

AZ EGYIK LEGJOBB KÜLDETÉS. MIKOR NÉGY FÜGGŐ LAMPÁT KELL TAGELNI - A TETEJÜKÖN LEVŐ SZÁMOKRÓL KÖNNYEN BEAZONOSÍTHATJUK ŐKET.

Port Authority

Egy plázaszerűségben találjuk magunkat, és megkezdhetjük mind a saját nevünk tisztára mosását, mind Sung polgármesteré befeketítését. Másszunk ki a rácson és rajzoljunk pisztolyt Sung kezébe, valamint fessük át ördögformára az arcát. Ekkor megérkezik Gabe, akit megpróbálunk felhívni, ám valamiért nagyon nem akar velünk találkozni. Mi viszont annál inkább! Nyomás utána. A következő részben lesz két őr, innen menjünk ki az ajtón. Hoppá, gyilkosságért köröznek. Feladatunk a négy plakát átmaszkírozása, az első rögtön itt van előttünk, a második balra a metrónál, a harmadik és negyedik pontosan a másik kettő fölött van, ide bármelyik tábláról fel tudunk ugrani. Ha megvagyunk, kinyílik egy ajtó, amin suhanjunk be, és intézzük el az őrt. Menjünk ki a folyosó másik végén.

Lumen Square Station

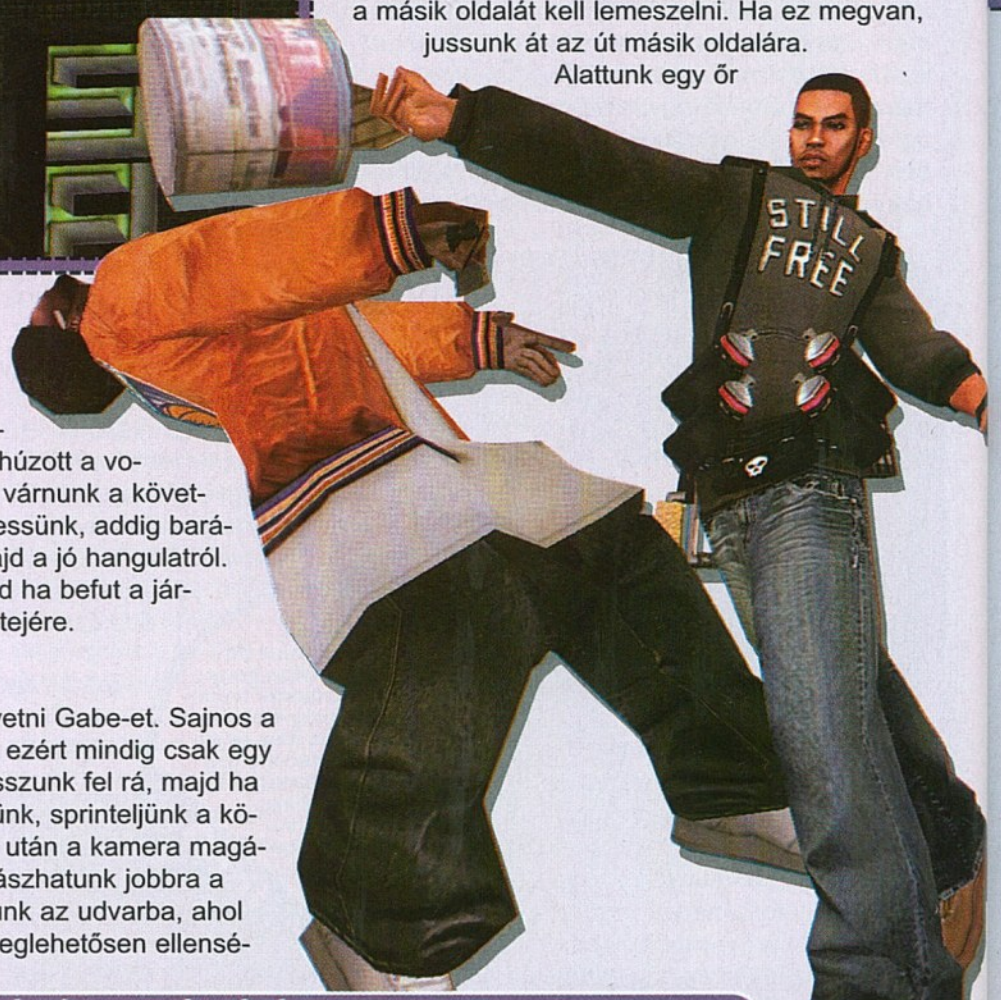
Továbbra is Gabe-et kell követnünk. Menjünk ki a peronra, ahol hajoljunk le és menjünk jobbra, majd az alkalmas pillanatban rontsunk rá a katonára. Játsszuk el ugyanezt a másik oldalon is, majd másszunk át a rácson a szemben lévő peronhoz. Menjünk le a jobboldali lépcsőn, éppen cimboránkat láthatjuk, amint előlünk rohan. Fussunk le a lépcső aljába, majd itt kapaszkodjunk fel a szellőzőbe. Egy nagyobb csarnokba jutunk, alattunk két őr van. Forduljunk meg, nyomjunk egy taget, majd a csöveken ugrálva jobb és baloldalon is tegyük meg ugyanezt. A baloldali résznél, ha a katona elment, ugorjunk le (ha minden igaz, akkor addig nem vesznek észre, míg fent vagyunk a gerendákon), majd sprinteljünk lefelé a lépcsőn. Nem baj, ha észrevesznek, mert videó jön, és a riasztás elmúlik. Aztán újra kezdődik, mégpedig három katonával. Gabe elhúzott a vonattal, nekünk meg kell várnunk a következőt, hogy utána mehessünk, addig barátaink gondoskodnak majd a jó hangulatról. Ugráljunk el előlük, majd ha befut a járgány, pattanjunk rá a tetejére.

Subway Platform

A pályaudvaron kell követni Gabe-et. Sajnos a vonat pont szembe jön, ezért mindig csak egy oszlopnyit fussunk, másszunk fel rá, majd ha elment a vonat, lejöhetünk, sprinteljünk a következőhöz. Pár oszlop után a kamera magától elfordul: itt már felmászhatunk jobbra a padkára, és beugorhatunk az udvarba, ahol barátunk tartózkodik. Meglehetősen ellenséges hangnemre vált az ipse, ezért jobb, ha lehűtjük – verjük be a buciját. Néha elkezd téglákkal dobálózni, ekkor menjünk messzebb tőle. Működik nála a befogós módszer is. Mindig tereljük a palló felé, mert a program előbb-utóbb felszólít minket, hogy dobjuk le – miután megtettük, elmondja, hogy kényszeríttették az árulásra, mégpedig egy bizonyos Shanna nevű hölgy. Felpattan a csóka és próbál eliszkolni, ám mi tereljük vissza ugyanide, és ismét hajítsuk le – egy szomorú sztori piszkos befejezése. Decoy érdekeseket mesél, végül úgy döntünk, felhívjuk Karent, és egy randit beszélünk meg a hídnál.

New Radius Bridge

Két táblát kell tagelni az út fölött, ehhez először is kászálódjunk le a jelenlegiről, majd sebesen menjünk ki baloldalra, a járdára. Haladjunk előre, majd az ezüst katonát villámgyorsan csapjuk le és menjünk tovább, egy újabb katona jön, akivel ismét bánjunk el. Lesz még a híd lábánál is egy, akit nem lesz egyszerű lehűteni. Mászszunk fel a hídra, majd lavírozzunk az út fölé: mindkét oldalon van egy tábla, mindkettőnek a másik oldalát kell lemeszelni. Ha ez megvan, jussunk át az út másik oldalára. Alattunk egy őr



AZ UTCÁRÓL A KIÁLLÍTÓ TEREMBE

A graffiti – annak ellenére, hogy ezt sokan nem így gondolják – művészet, önkifejezési forma. A rajzok általában művészi szinten megformázott gondolatokat, esetleg csupán készítőjük nevét tartalmazzák. A falfestők legfontosabb célkitűzése, hogy a művet – és így a mondanivalót – minél többen lássák, a nevüket minél többen megismerjék. Vannak olyan graffiti művészek, akiknek sikerült az áttörés, és nem csupán tűzfalakon, és metrókocsikon hagyták ott a kézlenyomatukat, de sikerült a popkultúra ikonjaivá válniuk. Közülük a leghíresebb Jean Michel Basquiat, aki még a graffiti hőskorában, a hetvenes évek végén kezdett el falfirkákat festeni, a graffiti fővárosának számító New Yorkban. Samo néven dolgozott, egészen addig, amíg 1980-ban egy újságíró publikációt közölt munkásságáról egy művészeti magazinban „The Radiant Child" címen. Innentől kezdve egymást érték a kiállításai, és olyan művészekkel kötött barátságot, mint például a korszak legmeghatározóbb egyénisége, Andy Warhol. A pályája folyamatosan ívelt felfelé, de sajnos, mint oly sok művész, ő is két végéről égette a gyertyát, és a „live fast, die young" életérzés hű követőjeként 28 évesen, drogtúladagolásban hunyt el. Nem sokkal halála után film készült életéről, a címe Basquiat, főszereplői Jeffrey Wright, David Bowie és Denis Hopper.

lesz, akit lepjünk meg, majd haladjunk jobbra: itt is egy katona, legegyszerűbb, ha ledobjuk. Vegyük fel a drótvágót, majd menjünk visszafele, és vágjuk el a láncot az ajtón. Egy hegesztőmester ront ránk, akit a sarokban heverő csővel puhítsunk meg, majd másszunk fel a csöveken a platformra, ugorjunk át, másszunk egyel feljebb, majd ugorjunk ismét középre. Ahol a posztert látjuk, oda kell ugrani a falra, majd rögtön elrugaszkodni onnan. Nemsokára kijutunk a híd külső részére, ahol végre szusszanhatunk egyet. A rácson másszunk fel, a rudakon ugrálunk át, majd ismét töretlenül haladjunk felfele. Egy ügynököt láthatunk, amint éppen jön le a létrán. Ha szemből nézzük, várjuk meg, míg jobbra lesz tőlünk, ekkor ugorjunk át, és lökjük le a toronyból. Menjünk fel a létrán, és figyeljünk a két emberre, valamint a fényre. Jussunk el a másik oldalra, ahol essünk le a lyukba, itt tovább haladva a rudakon eljuthatunk végre a célhelyre: tageljünk egyet, majd induljunk felfele, és húzódjunk ki a jobboldalra. Az alkalmas pillanatban másszunk be a platformra, az ügynökökre ne is figyeljünk és rohanjunk jobbra, le a létrán. Itt már csak egy sima őr lesz, és mellette az oszlopon felmászhatunk a lanovkába.

Bridge Docking Station

Egy igen nagy poén következik: a hidat átnevezzük, mégpedig a saját kényünk-kedvünk szerint: óriási taget fogunk nyomni. Rohanjunk jobbra, el a két őr között és ereszkedjünk le kötéllel. Itt ki kell meszelni azt, hogy STILL, közben el kell manőverezni a helikopter elől. Ha kevés lenne az életünk, menjünk vissza a platformra, ott találunk egy üdítőt. A mázolásnál felülről haladjunk lefelé, és ha a fénycsóva befog minket, azonnal lendüljünk lejjebb, amúgy nem nehéz kicselezni a koptert, mert a fény is mindig állandó útvonalon közlekedik. Ha megvan, essünk le, és az alatta lévő részre a FREE feliratot kell kimeszelnünk, hasonló technikával, alá pedig kell még egy „We Will Win" posztert nyomni. Jön néhány katona, no meg a híradó, mi csak fussunk egyenesen, ne törődjünk semmivel, majd az út végén ugorjunk egy nagyot.

NNR Blimp News

A polgármester újévi partijára igyekszünk, hogy egy kicsit feldobjuk a lapos hangulatot. Jobbra induljunk meg a hajón, vigyázzunk, hogy ne vegyen észre az ügynök az ablakból. Mikor elérünk a másik oldalra, figyeljünk, hogy mikor áll meg a turbina, akkor el tudunk menni mellette. A hátulján bemászhatunk, majd gyepáljuk meg az ügynököt és a pilótát is. Cseréljük ki a szórólapokat a középen levő dobozban, majd verjük el az éppen berontó katonát, és szálljunk be a liftbe. Másszunk ki belőle, majd a rácsokon haladjunk felfele, vigyázva, hogy az áram ne vágjon meg minket. Felérünk a felső szintre, ahol csak úgy nyüzsögnek a katonák. Induljunk balra, vigyázzunk a kamerákra, majd a hely végénél másszunk be a Media Station-be, ahol verjük le az embert, és kissé módosítsuk Sung üzenetét. Ekkor egy ügynök tűnik fel, neki is adjuk meg, ami jár, majd menjünk arra, amerről jött, és lám, egy TV-stúdióba jutunk. Van egy ügynök és egy munkás, iktassuk ki őket (külön-külön foglalkozzunk velük), majd essünk le a szoba közepén levő aknába, és menjünk végig rajta. Készítsük el meglepinket Sungnak, majd másszunk fel a létrára, és menjünk végig a csöveken. Az alkalmas pillanatban essünk le és sprinteljünk oda, ahonnan eredetileg jöttünk. Ne foglalkozzunk semmivel, úgysem tudjuk támadóinkat visszaverni. A kiindulóponttól jobbra lesz egy létra, azon másszunk fel. A kis meglepetésünk bizony elég jól sült el, a polgármester már korántsem vigyorog olyan magabiztosan, nekünk pedig már csak egy dolgunk van, nevezetesen az utolsó pálya.

The Blimp Roof

Shanna néni és hű bérencei ácsingóznak utánunk. Két ügynököt rögtön ránk is küld a hölgy, akikkel nem lesz könnyű dolgunk, ám szerencsére van két üdítő is – bár jobb, ha a csajszira tartogatjuk őket. Ha megvannak az emberek, akkor elkezd lődözni ránk a fene nagy puskájával, nekünk úgy kell helyezkednünk, hogy a tornyot tartó pántokat lője el (négy darab van). Ha ez megvan, méltóztatik leszállni közénk, és végre megverekedhetünk vele. Nő létére nem adja könnyen magát, az

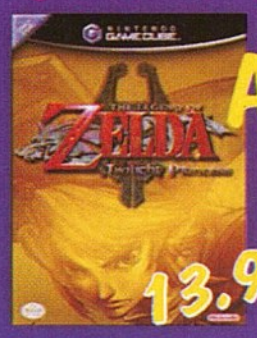
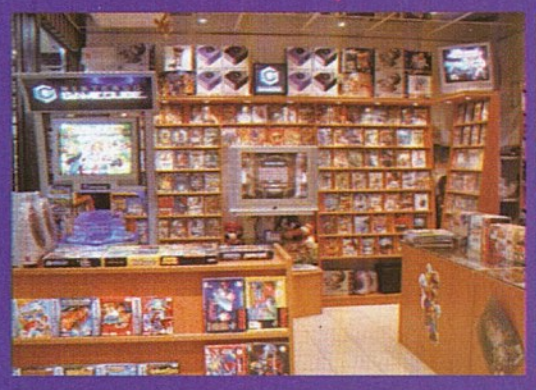
egyszer biztos! Jó nagyokat üt, sőt még a lábával is fojtogat, de csak üssük szorgalmasan, és főleg mozogjunk el! Egy idő után felszólít a program, hogy dobjuk le, amit tegyünk is meg, mire egy szinttel lejjebb kerülünk, ahol folyik tovább a harc: megpróbál ő ledobni minket, ám mi nyomkodjuk őrült módjára az ütés és rúgás gombokat, mire jól lehajítjuk, és véget ér a szerelmes sztori. Ennyi volt a Marc Ecko's Getting Up, már csak a befejező videót kell végignézni, no meg a régebbi pályákra visszamenni – már persze, ha 100%-ra akarjuk teljesíteni a játékot.

Hogy megmondjam az őszintét, a játék eleje még úgy, ahogy tetszett, a közepe borzasztóan lehangolt, de végére megint megtetszett, köszönhetően a tűrhető sztorinak, no meg hogy az alkotók képesek voltak a monoton graffitizést megtörni mindig valami extra feladattal. A végén már teljesen beleéltem magam Trane szerepébe, az elcsigázott művész, akinek semmilye sincs a művészetén kívül – ezt tartja maga elé, akár egy szócsövet, és igazságot akar hirdetni a városnak, vagy legalábbis lebuktatni a korrupciót. Vannak benne hibák jószerivel, a kezelés például nem túl felhasználóbarát, sokszor volt, hogy az irányítás hiányossága miatt kellett újrajátszanom bizonyos részeket. Grafikailag teljesen rendben van az anyag, semmi kivetnivalót nem találtam benne, zeneileg szintén remek, sőt még a hangulat is el-el tudott kapni néha, ám hat pontnál nem érdemel többet: túl egysíkú. A maga nemében azonban fogyasztható a darab, bizonyára sokan vannak közöttetek is olyanok, akik örömmel nyúzzák majd, melyhez jó szórakozást kívánok!

Callisto

+ A VÉGE FELÉ EGÉSZ JÓL BEINDUL A JÁTÉK
- RENGETEG APRÓ BUGOT TARTALMAZ, NÉHA VONTATOTT
- GTA: SAN ANDREAS – 94%
▼ EXTRA: RENGETEG JÓ ZENE, NEVES EGYÜTTESEKTŐL

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

Game Park videojátékok
Rád vár az ország legnagyobb Nintendo választéka!!

A JÁTÉK. 13.900.- Akarod?
www.gamepark.hu e-mail: vinzol@axelero.hu


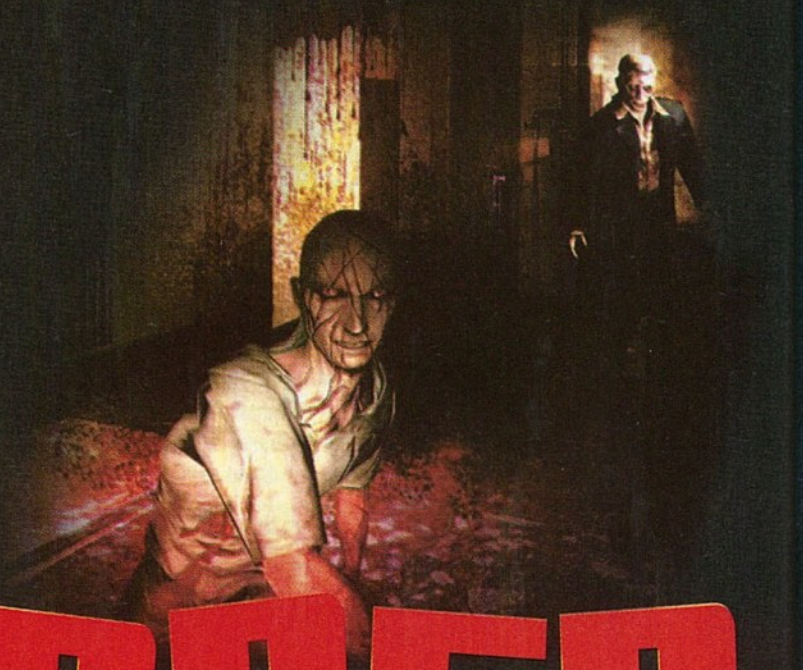
Bp. VII. Thököly út 2.
Arzenál üzletház fsz.
(A Keleti PU.-nál)
Ny: H-P:10-19 Szo:10-14
T:321-4037, T: 30/ 7439-574
Game Park videojátékok
Bp. XVII. Berky Lili u.36.
(A Pesti út mellett, a Kucorgó térnél)
Ny: H-P:12-19 Szo:09-15
T:258-7809, 30/ 9422-558
KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807

SPOILER FAKTOR

PC

- MONOLITH
- SEGA
- WWW.CONDEMNEDTHEGAME.COM
- 2005. DECEMBER
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

- EGY JÁTÉK, AMELY EGY EDDIG ISMERETLEN MŰFAJT, A PSYCHO-THRILLERT PRÓBÁLJA MEGHONOSÍTANI.



CONDEMNED
CRIMINAL ORIGINS

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Már a tavalyi E3 során felfigyeltem az egyik legelső Next-Gen bejelentésre, a Condemnedre. Nem csak azért, mert maga a nagy Monolith készítette a játékot, hanem mert az előzetes videók alapján bizony szokatlanul sötét hangulattal kecsegtetett a program, ami nálam már előzetesen is hatalmas pluszt jelent. Egyre másra jöttek ki az új képek, az új információk, és egyre jobban bizakodtam. Érdekes, hogy a sztoriról csak nagy körvonalakban meséltek a fejlesztők, így a legfontosabb elem kívül esett a látóteremen, mégis sziklaszilárd bizalmat vetettem a Condemnedbe.

A fentieknek megfelelően tapsikoltam is örömömben, mikor kiderült, hogy végigjátszást kell írnom erről a játékról. Izgatottan helyeztem be a lemezt az Xbox 360-ba, profilt kreáltam, majd útjára bocsátottam a történet hajóját.

Rögtön szembesültem a ténnyel, hogy a Condemned még az én sima TV-men is elég jól néz ki, látszik rajta, hogy a következő konzolgeneráció első gyermeke. A megvilágítási rendszer rendkívül jól fest, sikerül hozzátennie egy nagy szeneslapáttal az alaphangulat – amúgy sem apró – kupacához. Talán csak a karaktereken érződik néha-néha egy kis műanyagérzés, de a sötét miatt szerencsére ez a hatás tényleg csak ritkán nyilvánul meg, a játékidő nagyobbik részében egyáltalán nem tűnik majd fel.

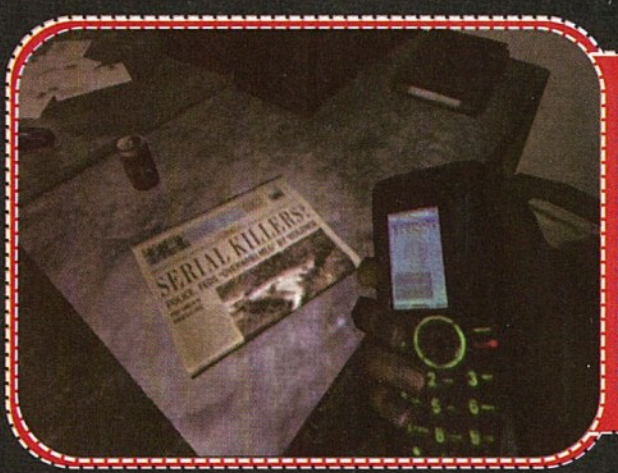
Az igazi szemkápráztatás csak akkor jön, ha a játékot HDTV-n szemléljük. A szerkesztőségben alkalmunk nyílt megcsodálni az Xbox 360-as cí-

meket csodálatos 1080i módban (ez 1920x1080-as felbontást jelent), és bár a Condemned nem éri utol a King Kong által nyújtott vizuális élvezetet, de igen jól festett nagyfelbontásban ez a játék is.

A grafika önmagában nem elég, a jó játékhoz jó sztori és érdekes játékmenet is szükségeltetik. A Condemned a játékmenetre igazán nem panaszkodhat. Sokan mondanák rá kapásból, hogy ez egy First Person Shooter, de valójában – ha már mindenáron címkézni kell –, akkor én inkább a First Person Thriller kategóriába sorolnám. Az ok prózai: a harcok 80-90 százalékát nem lőfegyverekkel fogjuk lebonyolítani, tehát badarság lenne shooternek nevezni a játékot. Bizony, a Condemnedben a közelharcra fektették a legnagyobb hangsúlyt, ezáltal tényleg elképesztő magasságokba vitték a harcrendszert.

Egyrészt nagyon jól néz ki a karakterek animációja. Ahogy reagálnak a találatokra, vagy ahogyan védekeznek vagy mozognak, rendkívül reálisnak tűnik, tényleg letisztult mozgásfázisokat szemlélhetünk. Másrészt pedig szinte mindenből fegyvert kovácsolhatunk. Legyen az egy szimpla vascső, ásó, kalapács vagy puskatus, a mi kezünkben fegyverré változik. A játékidő nagyjából 8 és 10 óra között mozog, így nem lesz időnk megunni a sok közelharcot. Bár, ha jobban belegondolok, annyi közelharc nincs, mert legalább annyi energiát kell fektetni a nyomozásba, a nyomok rögzítésébe, mint a csavargók elkalapálásába. Játékélmény szempontjából a Condemned tehát tényleg jelesre vizsgázott.

A másik fontos játékelem, a sztori már egy kicsit gyengébb pontja ennek a programnak. Rendkívül jól rugaszkodik el az egész történet, sőt, istenien folytatódik! Még tovább megyek: egészen a játék 80-90 százalékáig igen ötletes sztorit tálalnak nekünk a Monolith-os ötletemberek, ám ott mintha kipukkadt volna a lufijuk. Nem lövök le semmilyen poént, maradjunk any-



A TELEMARKETINGES MEGINT A LEGROSSZABBKOR HÍVOTT...

nyiban, hogy a játék vége kliséhalmazokba torkollik, és az addig logikusan felépített történetet semmibe véve leereszt.

Ha nem nézzük a Condemned utolsó 10-20 százalékát, akkor egy nagyon jó thrillerrel van dolgunk, ami – még ha lazán is, de – a realitások talaján mozog. Ennek ellenére is szívesen ajánlom minden olyan nagykorú X360 tulajnak, aki egy kicsit is szeret borzongani.

Most pedig vegyük elő a kontrollert, izzítsuk be az Xbox 360-at, tegyük be a játékot a meghajtó-

ba, és játsszuk is végig. Az elkövetkező oldalakon ebben nyújtunk segítséget Nektek.

Chapter 1

A nyúlfarknyi kis bevezető mozi után rázzuk le magunkról az út porát, vegyük elő legmegnyerőbb arckifejezésünket, és vegyük át a főszereplő fölött az irányítást. Semmi változatosság, standard konzol-FPS kontrollséma köszön vissza, így mindenki otthonosan mozoghat. Kövessük a koros rendőrtisztet, be az elhagyatott házba. Hallgassuk végig a zsaru sirámait, és a lamentáció után meg is érkezünk a bűntett helyszínére. Vegyük elő a nyomgyűjtő berendezéseket, és a női áldozat nyakán találjuk meg a fojtogatás nyomait. Ezt követően a férfi próbababa arcát a lézeres megfestővel vizsgáljuk meg, és küldjük tovább az adatokat Rosának. Ő telefonon tudatja velünk, hogy a módszerek, és a helyszín elrendezése a „Matchmaker" nevű sorozatgyilkos módszereire utal.

Baljós dolgok történnek, úgyhogy bekapcsolt zseblámpával menjünk ki innen azon az ajtón keresztül, ahol a rendőrtiszt álldogál. Balra kinyílt egy ajtó, a mögötte található lépcsőkön menjünk fel. Innen csak egy irányba mehetünk, nem tudunk kószálni. Hamar belebotlunk egy csavargóba, akin megtanulhatjuk a közelharc első elemét: a rúgást. Tőle balra az első ajtón menjük tovább. Ez ismét egy lépcsőházhoz vezet, ismét egy szinttel feljebb jutunk. Masírozzunk előre, be az üres szobába. Innen kiindulva, navigáljuk át magunkat az üres épületen, simán eljutunk a biztosítékdobozig. Mivel nincs áram, ezt kell újra üzembe helyeznünk, ám a gyanúsított lecsap ránk, és elveszi a pisztolyunkat!

Karakterünknek furcsa látomásai vannak, ami jó dolog, mivel ezekre odafigyelve pontosan követhetjük a feltételezett tettes útját az épületben. Könnyű szerrel hasítunk a házban, minden csavargót leszerelve, ám elérünk egy ajtóhoz, amihez egy tűzoltó-balta kell.

Innen kiindulva keressünk egy abszolút zsákutcának tűnő helyiséget, és menjünk oda a nyitott ablakhoz. A nyomozó van olyan kedves, hogy odadobjon nekünk egy baltát! Verjük szét az itteni bezárt ajtót, majd folytassuk utunkat. Hamarosan elérünk egy újabb akadályhoz, amit a fejszénkkel semlegesíteni tudunk, így bejutunk egy üres szobába. Innen nagyjából egyenes út vezet a fejezet végéhez, ami tartogat néhány meglepetést, és még jó pár csavargókkal folytatott közelharcot!

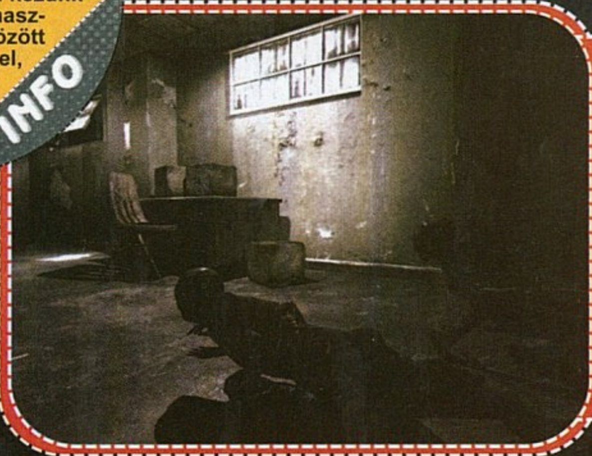
Chapter 2

Az előző részben kiállt megpróbáltatások után most a lakásunkon vagyunk. Egy furcsa, idős ember, Malcolm ücsörög nálunk, bár nem tudjuk, hogy került oda. Apánk barátjának mondja magát, így hajlamosak vagyunk hinni neki. Menekülni kell, mivel az imént történt szörnyűségeket a mi nyakunkba szeretnék varrni!

Induljunk el a sikátorban, a ráccsal lezárt ajtót hagyjuk magunk mögött, kapjuk fel az ásót, majd forduljunk vissza, és üssük szét a rácsos kapu zárát. Haladjunk, míg látomást nem látunk, ekkor nézzünk le a kukára, és fotókat találhatunk magunkról. Ezt követően a konténer környékén lézerfénnyel nézzünk szét, hogy némi bizonyítékot találjunk. Séta vissza a fotós kukához, üssük le a ránk támadó egyént, majd vegyük el tőle a feszítővasat. Keressük meg a közeli biztosítékdobozt, törjük fel, így kinyithatjuk a nagy kaput. Végre felfedezhetjük a belsejét is ennek az építménynek, bár túl nagy adrenalin löketet nem kapunk az izgalomtól. Kószáljunk, nézzünk meg mindent, hatástalanítsunk minden támadót, egészen addig, míg el nem érünk az ajtóig, amihez a „Sledgehammer Required" felirat társul. Leírni felesleges az idevezető utat, mivel elég lineáris, csak a helyet foglalná. Innen a „Lounge" feliratú ajtó mögött rejtőző útvonalon kell továbbhaladni, egészen az „Archives" jelzésű ajtóig. Itt be kell menni, majd a lépcsők megmászása után az egyik szekrényben megtalálhatjuk a hőn áhított Kalapácsot. Balra kitörhetünk ebből a helyiségből, így nem kell visszasétálni a hosszú úton. A 210-es ajtóról verjük le a zárat, és folytathatjuk kalandunkat. Ismét hosszas folyosóbóklászás következik, egészen az új gubancig: egy ajtó, amit csak baltával „nyithatunk ki". Itt forduljunk sarkon, és irány jobbra. A liftnél gyűjtsünk bizonyítékot, majd ismét forduljunk meg, valamint újfent forduljunk jobbra. Innen menjünk tovább, míg világ a világ, vagy míg egy lyukhoz nem érünk, amin leugorhatunk. Tegyük ezt meg. Keressük meg a létrát, másszunk fel, sétáljunk egy kicsit a lineáris pályán, és hipp-hopp meg is találjuk a baltát egy „vészhelyzet esetére" szekrénykében. Innen jobbra induljunk tovább, hamar visszaérünk abba a helyiségbe, ahova leugrottunk. Miután széttörtük a legköze-

INFO

A játékban akár el is felejthetjük a lőfegyverek használatát, egyrészt hihetetlenül kevés lőszert találunk, másrészt a közelharc kidolgozása zseniális lett. Szinte minden kezünkbe kerülő tárgyat felhasználhatunk, többek között csövekkel, székekkel, és fejszékkel apríthatjuk az ellent.



A FÖLDÖN CSÚSZKÁLÓ DROGOSOKAT SOKKOLÓVAL IS HIDEGRE TEHETJÜK...

CSÓK „ DURR

A Condemnedben nem túl hasznosak a lőfegyverek. Először is általában kevés töltennyel kapjuk őket kézhez, utána pedig már csak ütni tudunk velük, ami korántsem olyan fájdalmas az ellenségnek, mintha egy baltával csapnánk őket fejbe. Felvehetünk mi sima Shotgunt, lefűrészelt csövű Shotgunt, .45-ös pisztolyt, revolvert, vadászpuskát, vagy éppen géppisztolyt, akkor sem jutunk velük olyan előnyhöz, ami öt percnél tovább tart. Ezen barbár eszközök helyett használjuk a sokkolót, ami a sebzés mellett meg is bénítja pár másodpercre az ellenséget. Ez az előétel, ezután főételként jöhet a balta.

lebbi ajtót, a biztosítékdobozt babráljuk meg, így beindul a lift. Még egy kis ajtótörés, és már liftezhetünk is a harmadik emeletre. Ismét felfedezések következnek, de végül eljutunk abba a helyiségbe, ahol egy tekercses magnó ugyan-

A LÁNYT EGYSZER LÁTHATJUK A JÁTÉKBAN, RÖGTÖN KETTŐ IS HASÍTJUK.

azt hajtogatja folyamatosan. A gépen ujjlenyomat, gyűjtsük be, továbbá megtaláljuk azt a gépet is, amivel a fényképeket készítették rólunk. Hátborzongató. Folytassuk utunkat, míg látomás nem éri szemünket. Ezt követően megpillantjuk a gyanúsítottat, akit csupán követnünk kell a pálya végéig.

Chapter 3

Induljunk el előre, és kapjunk fel valami fegyvernek látszó tárgyat. Balra egy magányos ajtó díszeleg, ami csak arra vár, hogy kinyissuk végre. Tegyük is ezt, és vegyük az irányt a mozgólépcsők felé. Menjünk le, ahol összeakadunk egy szendergéséből morcosan felébredő csavargóval. Ahogy ellátjuk a baját, már marjuk is el tőle a baltát, nemsokára hasznát vesszük. Forduljunk sarkon, és a lezárt területtől balra eső ajtót szépen aprítsuk forgáccsá. Innen sétáljunk békésen a „Metro Central" tábláig, ahol egy balkanyarral mindent megoldhatunk. Egészen békés, hátborzongató terepen kóborlunk, túl sok irány közül nem választhatunk, úgyhogy csak előre, amerre lehet. Egészen addig masírozzunk, míg egy lánccal elkerített részhez nem érünk. Mászszunk át rajta, és még levegőt venni sem lesz időnk, máris lelök minket egy csavargó. Némi harcot követően már mehetünk is tovább.

SÖTÉTSÉG

A Condemned – Criminal Origins a fejlesztési időszak hajnalán még teljesen más névre hallgatott. Úgy hívták őt, hogy The Dark. Nem csak a címe volt különböző, de az alapkoncepcióban is jó néhány eltérés volt a végső változathoz képest. A főhőst akkor még Cross ügynöknek hívták, és egy kormányszintű összeesküvést igyekezett kinyomozni az ügynökség keretein belül. Rengeteg különleges képessége volt, és nem csak passzív víziói, mint Ethannek, hanem fegyverként használható „varázslatok" is megtalálhatók voltak a kelléktárában.
Szerencsére a Monolith kreatív döntéshozói megváltoztatták a koncepciót pár ponton, így egy földhözragadtabb, ámde vérfagyasztóbb játékot sikerült letenniük az asztalra.

Jobbra tartsunk, míg a peronokhoz nem érünk. Sebesen pattanjunk fel a metrószerelvény hátsó részére! El is indul a masina, de néhány vandál megpróbál minket leszedni róla. Őket jobb, ha lerúgjuk gyorsan, hogy ne okozzanak nagyobb gondot. A gyanúsított észre veszi, hogy potyautasként követjük, így hamar tesz róla, hogy a vágányokon ragadjunk…

Chapter 4

Pontosan ott vagyunk, ahol az előző chapter végén leragadtunk, vagyis a metrósíneken. Nyomás előre az alagútban, egy idő után jobb oldalon találunk egy kisebbfajta, szűk alagútrendszert, amin át kell préselnünk magunkat. Másszuk meg a létrát, korzózzunk egészen a következő hágcsóig, majd miután azon is felmásztunk, hamar kapjuk az ukázt: „Ugorjunk le a peremről!". Nosza, tegyük ezt meg, ezután irány a kivilágított folyosó. A jobb oldali részen megtalálhatjuk az ásót, amivel feltörhetjük a rácsozott részt az elágazásnál. Létrán, lépcsőn fel, némi séta, majd létrán le. A fadeszkákon óvatosan keljünk át, majd egészen addig haladjunk tovább a lineáris pályán, míg el nem érkezünk egy metrószerelvényig. Menjünk be, vegyük elő az UV lámpánkat, és fotózzuk le a tűzoltó készüléken lévő tenyérlenyomatot, majd vegyünk DNS mintát az ugyanitt található izzadtságból. El is hagyhatjuk a metrószerelvényt, a túlsó végen keresztül. A peronon a tűzoltót üssük ki, vegyük el tőle a kalapácsot, végül törjük

be a segítségével a bal oldalon található ajtót. Folytassuk utunkat a ventillátorig, fotózzuk le a rajta lévő rajzot. Rúgjuk be a szellőztetőt, és ugorjunk le a lyukon. Itt keressünk egy levezető lépcsőt, valamint egy gőzölgő csövet. Itt egy balta található, amit gyorsan kapjunk fel. Futás vissza a lépcsőkön, és törjük be a bezárt ajtót. Kövessük a piros csöveket, hamar elérünk egy óriási generátorral díszített teremig. Amiből ráadásul kettő is van, mintha másolatok lennének. A lényeg, hogy egy létra árválkodik a sarokban, ami csak arra vár, hogy felmásszunk rajta. Fent tűzoltókat kell legyilkolni, mielőtt felmászhatnánk a következő létrán is. Innen sprintelés következik hosszan, sokáig lépcsőkön leszaladva. Elérünk egy nagyobb teremig, ahol láthatunk egy rácsos részt, valamint egy fémlépcsőt, ami egy karzatra vezet. Vegyük fel a közelben lévő ásót, és törjük fel vele a lerácsozott kis beugrót. Ahogy ezt megtettük, hátráljunk, mert lángokba borul az egész. Menjünk fel a fémlépcsőn, és tekerjük meg mindhárom szelepet, hogy túlnyomást keltsünk a csövekben.
Most futás oda, ahol ezelőtt a rácsos rész állt, mivel már egy alagút található ott. Ezt az utat kövessük egészen addig, míg egy megvilágított asztalkához nem érünk, amin tervrajzok, és egyéb papírok sorakoznak. Ezeket fotózzuk le, majd továbbítsuk az adatokat Rosának.
Folytathatjuk utunkat a közeli járaton keresztül, ám hamar látomás ér minket. Ennek megfelelően lézerrel fessük meg a feszítővasat, és könyveljük el bizonyítékként. Természetesen fénykép elég róla, a pajszert magunkhoz vehetjük. Ezt követően törjük fel a nyolcas metrókocsit, és lézerrel fessük meg az egyik ülést a hátsó sarokban, mivel egy szép lábnyom található rajta. Miután ezzel megvagyunk, a felső tároló rekeszt nyissuk ki, majd a kihulló próbababa testrészek egyikén keressük meg a létfontosságú nyomot. Innen már csak lineáris futkosás maradt, hogy elérjük a következő pályára átvezető metrószerelvényt időben.

Chapter 5

Egy töltés – valamint egy metrózás – után meg is érkezünk a történet következő helyszínére, a rosszkörnyéken lévő, elhagyatott bevásárlóközpont területére. Ide vezettek ugyanis a próbababa testrészeken talált nyomok, tehát a gyilkosnak is köze van ehhez a helyszínhez valamilyen szinten.
Induljunk is el előre, gyorsan törjünk szét valamit, hogy legyen egy kezünkbe tökéletesen illő fegyver. Járjuk be itt a földszintet, túl sokat úgysem fogunk itt időzni. El kell jutnunk először a központi aulába, ahonnan a mozgólépcsők indulnak. Itt aranyosan leesik egy hulla közvetlenül elénk, rajta a barátságos „LEAVE", vagyis „TŰNÉS" felirattal. Ne időzzünk itt sokáig, haladjunk tovább. Egy csavargó kisvártatva kitör egy kirakatot, mielőtt elpáholnánk alaposan. Ez jó, mert ezzel megmutatta a helyes irányt!
Sétáljunk tovább, ahol úgy tűnik, hogy elakadunk, nem lesz semmi baj, ha arrébb toljuk a guruló fogasokat. Így szabaddá válik az út, és máris kiérünk az emelet főfolyosójára. Innen csak induljunk el, hamar elérünk a takarító szobájába. Itt a vörös festékkel leöntött felületet vizsgáljuk meg, majd küldjük tovább az anyagokat Rosának. Ezt követően az asztalka fölött lévő falfelületen lévő, csak UV-nál látható vérpacát is fotózzuk le, hogy meglegyen minden bizonyíték. Hagyjuk

el a helyiséget, sétáljunk egészen addig, míg az „Investigate" felirat meg nem jelenik a képernyőn. Ekkor vegyük elő a zöld lézerfényt, és keressük meg a földön a vérnyomokat. Ezeket kell követnünk, hogy megtaláljuk a holttestet. Jó sokáig követhetjük a nyomot, egészen a liftaknáig. Itt markoljuk fel a kalapácsot, ami blokkolja az ajtókat, és üssük szét vele a lezárt ajtó lakatját. Innen egyenes út vezet a liftakna aljához, ahonnan tovább követhetjük a vonszolásos vérnyomokat. Levezetnek egy elárasztott terembe, ahol természetesen már nem lesznek nyomok, de a gázösszetétel mérővel megállapíthatjuk, hogy merre van a bomlásnak indult holttest. A műszerrel könnyű megtalálni a helyes irányt, azonban egy balta kell, hogy eljussunk egyáltalán odáig. Ahonnan előtör a csavargó, az a helyes irány a baltához. Miután azt megszereztük,

a készülékre hagyatkozva határozzuk meg a hulla pontos helyét. A próbafülkék egyikében lesz a holttest, minden út oda vezet, nem fogunk eltévedni. Gyűjtsük be a bizonyítékokat, hallgassuk meg Rosa mondandóját, majd Malcolm telefonhívását követően lépjünk meg a rendőrök elől a talányos, „Exit" feliratú ajtókon keresztül.

Chapter 6

Elég bizarr kezdete van ennek a fejezetnek, mivel néhány embertelen mozgású elmeháborodott hajléktalant mutat az intro mozi, ahogy éppen gerendákon másznak. Nagyon bizarr a látvány, akármelyik Silent Hill játékba is simán beférne. Rosa is felhív minket, és megosztja velünk a rejtély azon részeit, amikre az utóbbi beszélgetésünk óta bukkant.
Amúgy a fentieken kívül semmilyen érdekes esemény nem történik majd ebben a fejezetben, abszolút töltelékrész a játék szempontjából, mivel csak összeköti a bevásárlóközpontot a Könyvtárral, ahol Rosával találkozni fogunk. Nem kell nyomozni, nem lehet elakadni, csak követni kell az előre „kikövezett" utat, és minden rendben lesz. Persze ez így önmagában eléggé lesajnálóan hangzik, mivel lesz egy-két nehéz pillanat a fejezet során. Megijedni nem kell, a nehézség forrása mindössze annyi lesz, hogy egyszerre több csavargó is ránk támad majd, és kifejezetten gyorsan kell cselekednünk. A pálya végén ugorjunk be a szemeteskukába, így meg is érkezünk a Könyvtárhoz.

Chapter 7

Ethan, vagyis a főszereplő azért választotta találkahelyül a nemrégiben leégett Nyilvános Könyvtárat, mert abban bízik, hogy itt még van néhány működőképes terminál. Ezeket felhasználva Rosa meg tudja mutatni neki a „Torturer", vagyis a Kínzó becenevű sorozatgyilkos profilját. Mindenek előtt be kell törni a könyvtár épületébe. Ezt egy átvezető animáció keretein belül élhetjük át, ám egy furcsaság megfűszerezi az egész cutscene-t: Malcolm valami mágikus csoda folytán pontosan az út túloldalán parkolt autójával, és mikor meglátta, hogy éppen másznak be, megszólított minket. Úgy látszik, hogy az öreg mindig a jó helyen van, méghozzá állandóan a lehető legjobb időben. Induljunk el az épület felderítésére. Másodpercekkel az első lépéseink után megérkezünk a könyvtár főtermébe. Keressük meg a liftet, és menjünk le az alagsorban. A lefele vezető út során bekövetkező látomásban tegyünk kedvünk szerint, túl sok értelme nincs ennek a víziónak. Mire vége van, már le is értünk a pincébe.
Kezdjünk el ütemesen lépkedni abba az irányba, amerre egyedül lehet, így némi sétálgatás után belebotlunk a selymes hangú, érzéki modorú Rosába. Félreértés ne essék, ő egy tipikus laborban dolgozó nő, semmi kirívó nincs benne (olyannyira nincs, hogy Callisto kollega fiúnak nézte először). Miután vége az átvezetőnek – amiből érdekes dolgok derülnek ki –, kapjuk fel a módosított sokkolót, majd kövessük Rosát. Ahogy egy újabb látomás levonul előttünk, a nő beküld minket a szomszédos irodába, hogy kutassuk át, hátha találunk egy működő számítógépet. Néhány baljós eseményt követően szegődjünk munkatársnőnk nyomába, aki egy közeli géphez elvezet minket. A szerver nincs rendben, vissza kell kapcsolni. Amíg mi apró küldetésünket végezzük, szegény Rosát elrabolják, csak reménykedhetünk, hogy nem a Torturer az. Bár inkább ő százszor, mint a SKX (Serial Killer X) egyszer.

Keressük meg azt a felvezető lépcsősort, amit egy rácsos kapu őriz (jobbra, és balra is lesz egy-egy, ezek ugyanoda vezetnek). A pajszerrel törjük fel a rácsokat, és caplassunk fel az első emeletre. Itt üssünk szét mindenkit, aki ránk merészel támadni, majd térjünk be a hatalmas olvasóterembe. A végében Rosa fekszik, reméljük nincs semmi baja.
Az egyik könyvkupac környékén kell lennie egy kalapácsnak, ezt azonnal vegyük magunkhoz.

HELYSZÍNELŐ KELLÉKEK

A Condemnedben számos bűntény helyszínét kell felderítenünk annak érdekében, hogy minél pontosabb legyen az elkövető bűnügyi profilja, vagy, hogy kiderüljön a tettes kiléte. Nézzük meg, hogy milyen eszközök állnak rendelkezésünkre a nyomgyűjtésben.

UV-fény
Az UV-fény megvilágítása mellett kitűnik a háttérből az addig, szabad szemmel nem látható vérfolt. Rendkívül hasznos, mivel ezekből a pacákból megállapítható egy esetleges ütés iránya, erőssége.

Lézerfény
A Lézerfény egy kicsi, zöld fénysugarat bocsát ki magából, ami felfedi előttünk az addig nem látható nyomokat. Legyen vonszolás-, láb-, vagy kéznyom, a készülék által mindez láthatóvá válik.

Gáz-spektrométer
Ezen apró készülék segítségével nyomon követhetjük a levegő gáztartalmának változását. Ha egy holttest a szabad levegőn marad, úgy a halál beálltát követően azonnal megindul a test bomlása, ami bizonyos gázok keletkezésével jár. A műszerre hallgatva könnyen meghatározhatjuk a hullák helyét.

Mintavevő
Ez a kis készülék a bűntett helyszínén található anyagokból képes mintát venni, majd az így kapott információt egy gombnyomással vissza tudja küldeni a laborba további elemzésre.

Digitális kamera
Egy mezei digitális kameráról van szó, ami a bűnüggyel kapcsolatos nyomok rögzítésére, továbbítására szolgál.

Induljunk el, fegyver kézben, reflexek készültségben. Egészen addig az ajtóig menjünk, amit csak baltával lehet „kinyitni". Itt vegyük elő az UV fényt, és kutassuk át a padlót. Miután ez megvan, sétáljunk át a hatalmas polcokkal teli termekbe. Itt az egyik ellenség pont egy fejszével támad majd ránk, ami tökéletes, mivel pont erre van szükségünk. Páholjuk el a csavargót, vegyük el a fegyverét, majd nyomás vissza a szétaprítandó ajtóhoz. Csináljunk pár adag forgácsot a nyílászáróból, és ballagjunk át a szerverszobába. Kapcsoljuk le a villanyt, és az UV fénnyel nézzük át a szekrényeket. Gyűjtsük be a nyomot, majd vegyük magunkhoz a feszítővasat. Ha ezzel is megvagyunk, szaladjunk vissza a lifthez, amivel lejöttünk ide az alagsorba, és használjuk emelkedésre.

Keressük meg a jobb oldali falon a létrát, amit egy lakat köt helyhez. Verjük szét a kis zárat, mire a létra a helyére gurul, és mi fel tudunk rajta mászni a könyvespolcok tetejére. Itt egyensúlyozva jussunk el Rosáig, ugorjunk le hozzá, nézzük meg jól van-e.
Nincs semmi komoly baj, kövessük a nőt egészen a duplaszárnyas ajtóig. Ott átvesszük mi a vezetést. Menjünk csak előre, semmi bajunk nem eshet, annál ügyesebbek vagyunk. Rosa jön mögöttünk, őt se féltsük. Addig kóborlunk, míg át nem zuhanunk a padlón, le az alsóbb szintre. Kolleganőnk odaadja nekünk zseblámpáját, mi pedig ezt használva igazodjunk ki a kis minilabirintuson. Itt ismét lineáris bandukolás következik, addig, míg újra meg nem találjuk Rosát. Miután megvan, már csak egy átvezető,

néhány ellenség, és egy „Exit" feliratú ajtó választ el minket a pálya végétől.

Chapter 8

Notórius módon ez a fejezet is azzal kezdődik, hogy egy épületbe törünk be. Nem kell félteni Ethant, nincs baja a törvénytisztelettel, mindössze egy ilyen züllött város züllött negyedének züllött régi iskolájába máshogyan nem lehet bejutni. Éppen a régi tornatanárát kinyírni készülő Torturert keressük, de rajtunk kívül nyomában van még a SKX is!

Csapjunk a lovak közé, és határozott tempóban induljunk meg az orrunkat követve. Betérhetünk a szobákba fegyverekért, és döglött galambért, de a főcsapás mégiscsak a főcsapás. Kisvártatva egy látomás zavarja meg bóklászásunkat, ami lehet, hogy nem is annyira vízió, mert átrendeződik a terep, így folytathatjuk utunkat. Az egyik teremben még egy lyukat is találunk a falban, ahol átcuppanva rögtön egy kalapácsba botlunk. Erre szükség lesz, vegyük fel. Eszünket, és a méretes kalapácsot használva térjünk vissza a főfolyosóra, ahol belebotlunk egyráccsal lezárt lépcsősorba. Egyetlen suhintással leverhetjük a lakatot, és felmászhatunk az emeletre!

Itt mászkálni fogunk egy darabig, de leírni felesleges minden lépést, előbb-utóbb úgyis eljutunk abba a tanterembe, ahol az egyik csavargó éppen a táblára ír valamit. Tőle jobbra egy kisebb tábla van, amit a nyomozó eszközeinkkel alaposan vizsgáljunk át. Úgy látszik a Torturer megtalálta volt tornatanárát, ugyanis a krétatartóban az ő levágott ajkai találhatóak. Gusztusos. Forduljunk sarkon, és próbáljuk meg elhagyni a termet. Csak próbáljuk, mivel a padló beszakad, és csak egy szinttel lejjebb állhatunk csak talpra ismét. Rázzuk le a vakolatot a vállunkról, majd iramodjunk a bal oldali ajtó felé. Lesz egy lépcső, amit nem használhatunk, de ha itt továbbmegyünk, és kinyitjuk az utolsó ajtót a bal oldalon, akkor megszerezhetjük a kalapácsot, amire nagy szükségünk lesz még. Suhanjunk vissza a konyha felé, ahonnan jobbra lesz egy kis rés, amin átbújhatunk. Innen egyenes utunk vezet a tornaterem felső lelátóira, ahol ugyan sok időt nem töltünk, de jól néz ki a terep. Keressük meg itt az Exit feliratú ajtót, a lépcsőkön pedig jussunk le a tornaterem szintjére. Szaladjunk a konyhába, ne is törődjünk sokat a húskampón lógó csavargókkal, az egyedüli cél, ami a szemünk előtt lebeg, az maga a konyha. A konyhás néni személyében egyfajta kis-főellenséget kell felszeletelnünk. A taktika nem bonyolult: üssük meg, és azonnal kezdjünk hátrálni. Ezt játsszuk el párszor, és győztünk is. Vegyük el a tetemtől a bárdot, menjünk hátra a nagy asztalhoz, majd vágjuk ki a hulla kezéből a fejszét, nekünk nagyobb szükségünk van rá. Fussunk vissza egészen a tornaterem ajtajáig, ezt zúzzuk forgácsossá, majd térjünk be a kosárpályára. Először az áramot kell bekapcsolni, mire egy palánk leereszkedik, rajta egy emberi karral. Ez is a tornatanáré, rossz passzban lehet az öreg. Vizsgáljuk meg a bizonyítékot, majd a tornaterem túlsó végében ugorjunk le a lyukon keresztül az alagsorba.

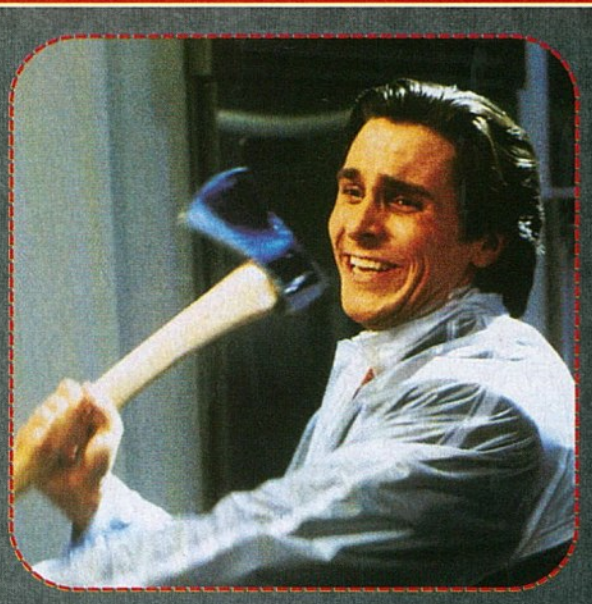
Itt induljunk el serényen az egyetlen járható irányba, majd némi bóklászás után kapaszkodjunk fel az itt található létrán. Ez felvisz minket

színpad függönye mögé. Innen a felvezető lépcsőket kell az útitervbe bevenni, ezek az udvarra juttatnak. Itt néhány látomás, ellenség, telefonhívás, és hasonlók várnak ránk, de végül egy ablakot berúgva ismét visszajutunk a Szt. József Általános Iskolába.

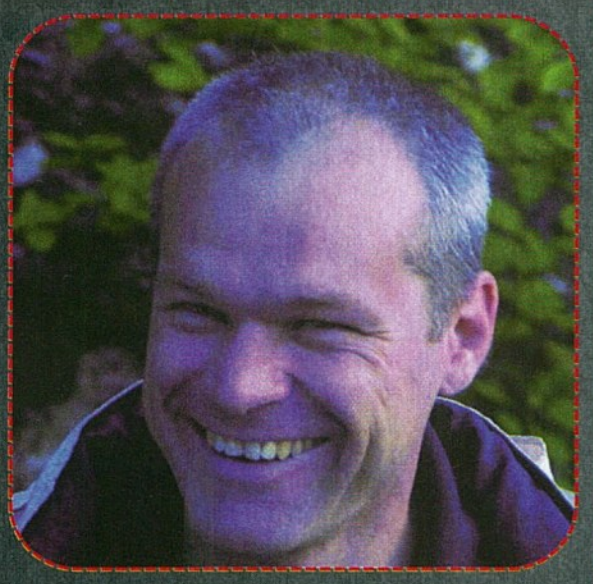
Bent szinte rögtön az újabb vízió után bizonyítékgyűjtés következik, majd további korzózás. Menjünk egészen addig a folyosókon, mígnem U alakba rendezett szekrényeket nem találunk. Vizsgáljuk meg őket a műszereinkkel, így nyilvánvalóvá válik, hogy melyikben van szegény tornatanár. Persze már ami megmaradt belőle. Rögzítsünk minden egyes apró nyomot, ezután kapjuk fel az ásót! Ez a kerítés feltöréséhez elengedhetetlen eszköz, és pont egy ilyen akadály vár ránk a zuhanyzók után. Tekerjük meg a szelepet, majd sétáljunk tovább, be az uszodába. Másszunk le a medencébe, menjünk előre, majd a látomás során öljünk meg minden ránk támadó egyént. Lesznek bőven, ne sajnál-

SOROZATGYILKOS AKTÁK

Charles Lee Ray:
A voodoo mágiában jártas bűnöző súlyos sérülését követően lelkét áttelepítette egy jól fogyó slágerjátékba, egy Jó kisfiú babába. Innentől kezdve Chucky néven ismerjük, mint a különös kegyetlenséggel gyilkoló gyerekjátékot. Kedvenc módszere késsel véget vetni áldozatai életének, de tulajdonképpen sosem volt válogatós az eszközöket illetően. Kezéhez több tucat áldozat vére tapad.



Patrick Bateman:
Patrick Bateman a Wall Streeten dolgozott egy jól menő brókercégnél. Rengeteg pénzt keresett, az Upper West Side-on lakott, tipikus yuppie életet élt a nyolcvanas években. Az intelligencia, a sármosság egy kegyetlen gyilkost takart, aki számos kollégáját, és prostituáltat is meggyilkolt. Kedvenc módszerei között megtalálhatók a különféle kínzások, darabolások, valamint a kannibalizmus is.



Uwe Boll:
Uwe Boll Németországból szabadult rá a társadalomra, jelenleg is szabadlábon van. Szilárd meggyőződése, hogy ért ahhoz, amit csinál, saját tehetségét még sosem kérdőjelezte meg. Látszólag békés ember, azonban a trióból ő a legveszélyesebb. Kedvenc gyilkolási módszere a filmrendezés. Áldozatait becsalogatja a vetítőterembe, majd levetíti saját filmjét a gyanútlan egyéneknek. A hatás: végzetes...

juk őket. Ezt követően kimászhatunk a medencéből. Két ajtó van, az egyik baltával „nyitható", a másikban pedig ott a balta. Egyértelmű a teendő, aprítsunk fát. Most pár ajtó, valamint némi séta következik a változatosság kedvéért, de bonyodalom sehol nem várható. A trófeákkal díszített folyosó előtt Rosától telefonhívást kapunk, utána már csak az ajtón kell kimenni.

Chapter 9

Már megszokhattuk, hogy Malcolm Van Horn mindig a jó helyen van a jó időben, így most is éppen kéznél lesz, hogy kivigyen minket a közeli kisvárosban lévő ex-gyümölcsöskertbe. Az odavezető úton rengeteg minden kiderül, sok váratlan tény is holdvilágot lát. A mozi után azonnal bent találjuk magunkat a gyümölcsös közepén pompázó házikóban. Nem kell nagyon izgulni, nem vár ránk túl sok akció a fejezet első felében, inkább a nyomozáson, és a nyomasztó hangulaton lesz a hangsúly.

A kiindulási pontot jegyezzük meg, ezt referenciaként fogjuk még használni. Fotózzuk le a falon lévő feliratot, majd vegyük elő az UV lámpát, és a másik írást is kapjuk le. Induljunk el balra, az olvasótermen túl keressük meg a hálószobát. Az itt található szekrényben egy 15 kilós kalapács lapul. (Miért, ti nem tartotok ilyet az éjjeliszekrényben?) Vegyük fel a fegyvert, és menjünk át a konyhába. Nyissuk ki a sütőt, kapcsoljuk be az UV lámpát, és fotózzuk le a nyomot. A továbbjutáshoz szükséges négy nyom közül ez az első.
A hűtőszekrénytől balra egy ajtó található, ezen keresztül lejuthatunk a pincébe. Itt lesz néhány rosszlelkű csavargó, de nem okoznak majd gondot. Balra induljunk el, ne is törődjünk semmivel, csak tartsuk nyitva a szemünket: mikor elérünk egy mosdóhoz, vegyük elő az UV-t, és fotózzuk le a második nyomot a négyből. Menjünk vissza a kiindulási pontra. Vegyük célba az előttünk lévő lépcsősort, és másszuk meg azt. Induljunk el jobbra, térjünk be a legelső szobába. A szekrénybe világítsunk be UV-val, és a harmadik nyom is rögtön feljegyzésre kerül. Térjünk vissza a folyosóra. Keressük meg azt a helyiséget, amelyikben a gyönyörű kandalló díszeleg. Itt lesz egy kis padocska, amit kinyitva, és meg UV-zva meglesz a végső nyom is, ami így hangzik: „Az igazságosság egy sötét ösvény, ami a saját halálod szemlélésén túl fekszik!". Ez egy feladvány, amit Rosa segít nekünk megfejteni. Az egész talány jelentése egy tükör köré csoportosul. Az alagsorban van is egy régimódi szekrény, aminek tükrös az ajtaja, nosza, rohanjunk oda. Mikor ezt kinyitjuk, egy titkos szobára derül fény. Fényképezzük le a bizonyítékokat, és markoljuk fel az egyik sötét sarokban porosodó feszítővasat. Vissza a kiindulási pontra. Valaki lelök egy zongorát a felső emeletről, amit nem tudunk addig megmozdítani, míg egy baltát nem találunk valahol. Szerencsére a csavargók több hullámban megrohamozzák a házat. Azért szerencsére, mert a legutolsó tagnál pont egy fejsze lesz. A lényeg annyi, hogy ne mozduljunk el a kiindulási pontról egy tapodtat sem.

Miután megvan a balta, vágjuk darabokra a korlátot, lökjük le a zongorát, majd menjünk fel az emeletre. Itt megtaláljuk a Torturert, de már csak holtan. Rövid átvezetőt, és egy okos cselt követően azon kapjuk magunkat, hogy SKX-et üldözzük fel, s alá a házban. Küzdjünk vele, míg valahogy eszméletünket nem vesztjük.

Chapter 10

Közeledünk a várva várt fináléhoz, ám az átvezető animáció szerint éppen nagyon szorult helyzetben vagyunk: kikötözve a pajta falához, és Serial Killer X éppen cukkol minket. Annyira belemelegszik a piszkálásba, hogy egy röpke mozdulattal levágja bal mutatóujjunkat. Milyen kedves egyén. Hallgassuk végig az egész beszélgetést, majd kiszabadulásunk után lóduljunk a pályára.
Az elkövetkező nagyjából húsz-harminc perc történéseit nem fogom leírni, ugyanis egy olyan úton fogunk eljutni a végkifejlethez, ami a benne található kanyarok ellenére is nyílegyenes, lineáris, így eltévedni sosem fogunk. Tehát a fő gondot nem a helyes irány megtalálása fogja okozni, hanem a gyakran csoportosan ránk támadó ellenségek. A nagyobb, kövérebb

csavargókat a szokásos taktikával öljük meg: vigyünk be egy ütést, majd azon nyomban hátráljunk. Ezzel a módszerrel sérülés nélkül is el lehet intézni egy ilyen behemótot. Ha mégis bajunk esne, bőven találunk majd a pályán elsősegély csomagokat, így bekötözhetjük sebeinket.
A vége mindenképpen az lesz a pályának, hogy elérünk egy feldolgozó-házba, ahol mindennek véget vethetünk. Először több hullámban érkező csavargókat kell elintéznünk, ami egyáltalán nem egy nagy kihívás. Másodszor pedig az őrület forrását, egy démoni lényt, a főellenséget kell püfölni. Üssük meg párszor, és mikor kicsit elszédül, rohanjunk oda hozzá, majd téppjük ki a vállába épített fémet. Ekkor újabb hullámban jönnek az ellenségek, akiket ismét tegyünk helyre. A változatosság kedvéért ismét megjelenik a főellenség. Az eljárás ugyanaz, mint az előbb, azzal a különbséggel, hogy kábulatában most a gerincébe épített huzalt kell kitépnünk.
Ezt követően fel kell mászni a létrán, vízió módba lépünk, és megint a gonosz lényt kell ütnünk kíméletlenül. Mikor elkábul, végre kitéphetjük a fém-állkapcsát.
A végkifejlet eljött, jön az átvezető animáció, ami megmagyaráz néhány dolgot, és választásra kényszerít minket. Nem árulom el, mi a választás, legyen elég annyi, hogy a sztori ugyanúgy végződik, akárhogy is döntünk. A különbség mindössze az unlockolt búnuszanyagok között van. Nézzük meg az Outrót, és hívjunk valakit a közelünkbe, hogy veregesse meg a vállunkat: Végigjátszottuk a Condemnedet!

Köszönjük a Platinum Shop segítségét!

Dante

+ A BIZARR HELYSZÍNEK, ÉRDEKES NYOMOZÁSOK.
- A TÖRTÉNET KIFULLAD A JÁTÉK KILENCVEN SZÁZALÉKÁNÁL
THE CHRONICLES OF RIDDICK - 93%
EXTRA: EGY NAGY CSOMÓ EXTRA TARTALOM

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

PLATINUM SHOP
6. ÉVE A KONZOLOSOKÉRT
Címünk: 1066 Bp., Ó utca 9. (az Arany J. u.-i metrónál)
Tel.: 302-6126 • mobil: 06-30-9642-532 • e-mail: platinum9@freemail.hu
PS2 - PSP - XBOX - XBOX 360 - GBA - NDS
alapgépek, kiegészítők, játékok
ADÁS - VÉTEL - CSERÉJE!
GYORSSZERVIZ
(PS2 fejcsere 12.000 Ft-tól)
CSOMAGKÜLDÉS EXPRESSZ GYORSASÁGGAL!
Több mint 2000 játék közül válogathatsz, cserélhetsz!
Comdemned 15.900 Ft
Dead or Alive 4 15.900 Ft
Ridge Racer 6 17.500 Ft
Ghost Recon 3 HÍVJ!!!
Fight Night 3 HÍVJ!!!
Oblivion HÍVJ!!!
PS2 alapgép 36.900 Ft
XBOX alapgép 36.900 Ft
XBOX360 (Premium) 115.000 Ft
XBOX360 (Core) 85.000 Ft
Sony PSP value pack 59.500 Ft
NYITVA: Hétfő-Péntek: 10-19h, Szombat: 10-14h

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP,
PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

- MIDWAY GAMES
- MIDWAY GAMES
- WWW.GAUNTLETSEVENSORROWS.COM
- 2006. JANUÁR
- TESZTPLATFORM: XB

A MIDWAY MEGPRÓBÁLTA ÚJJÁÉLESZTENI A LEGENDÁS SOROZATOT, DE TÚL SOKAT MARKOLTAK, ÉS KEVESET FOGTAK...

SPOILER FAKTOR

A Midway felébredve húsz éves álmából, ismét visszanyúl a gyökerekhez: kellemes pillanatok érkeznek a fantasy RPG játékosok számára, ugyanis egy nagy klasszikust, a Gauntlet világát kívánják modernkori formába önteni. Akik a klasszikus RPG-k, a gyönyörű hegyvonulatok és a legmélyebb, legsötétebb dungeonok megszállottai, élezzék a pengét, s mormolják a varázsigét, eljött az ő idejük... vagy mégsem?

Amikor az első Gauntlet 1985-ban napvilágot látott, a Midway programozói sem gondolták, hogy a látványos felülnézeti üsd-vágd játékot hatalmas siker övezi. Pedig így történt, egymást tuszkoló és izzadó tenyerű játékosok tapadtak a gép képernyőjére, hogy negyedmagukkal vívjanak elkeseredett csatát a fantasy univerzum megmentéséért. A helyzet két évtized alatt nem változott sokat, a kevésbé sikeres Gauntlet II, és néhány számítógépes portot követő Dreamcast verzió esetében is hasonló volt a formula. Gondolván egy nagyot, a Midway John Romerót, az egykori Ion Storm főhonchóját hívta segítségül a hack'n slash új epizódjának elkészítéséhez. Tipikusan olyan programot szerettek volna készíteni, amit az ember nem, vagy csak nagyon nehezen tud letenni; a magával ragadó történet, a világ megmentéséért vívott harc, na és természetesen a látványos akciók forgataga igencsak ragadós bír lenni a kalandorok számára. Romeróék minden tekintetben igyekeztek az elődökhöz igazodó látványt produkálni: az intró és a játék alatt arcunkba csapódó átvezető animációk sem a jelenkor renderelt csodái, megmaradtak a kézzel rajzolt és alámondásos változatnál. Szerencsére. Ettől olyan érzése támad az embernek, hogy visszatér a gyökerekhez, valami mást, egészen különlegeset kap a pénzéért.

A történet négy halandóról szól, akik az uralkodó kérésére ismételten felveszik a kesztyűt a világukat elözönlő gonosz teremtmények ellen. A központi szerepet mégsem ők, hanem a császár játssza, aki – bár az örök vadászmezőkre távozott – nem restelli elmesélni a világ újjászületéséről szóló történetet.

„Én, az Uricointi Birodalom nagy császára mára nem lettem más, mint üldözött és helyét nem találó szellem a földemen, ki talán sosem lel nyugalmat. Igen, ez az én büntetésem: gaztettem saját kezem követte el birodalmam négy legkiválóbb harcosa ellen. Ők voltak trónom támaszai, s mindig hűségesen, becsülettel szolgáltak engem. Hosszú időkön keresztül vezették népem a barbár légiók ellen vívott harcban, de az igazi fenyegetést ők sem láthatták előre. A gonosz, ami bennem gyökerezett, láthatatlan maradt – örökre. A Harcos, a Mágus, az Elf, a Valkűr négyese mindig bízott bölcsességemben és igaz szavaimban, de nem tudták,

hogy van egy fekete folt a szívemen. Egy ábránd, amit jobban akartam, mint amire egy uralkodó valaha is vágyhat – egy olyan tulajdonság, ami nekik megadatott, nekem nem. A hallhatatlanság, amit irigyeltem. Hat hűséges tanácsadóm, kik mindig segítettek döntésem meghozatalaiban, mind a mágia mesterei voltak, ezt a képességet fel is használták azon célból, hogy birodalmam vezessék jó és rossz időkben egyaránt. Tudtomon kívül egyikük azonban elárult engem: vágyta trónom ugyanúgy, mint ahogy hőseim emberfeletti képességét, a hallhatatlanságot is. Gyenge pillanatomban csalfa

A Gauntlet: Seven Sorrows elkészítésében a Midway San Diego-i stúdiójának csapatát olyan veteránok színesítették, mint John Romero és Josh Sawyer.

INFO

szavakkal illetett engem: úrrá lett rajtam a keserűség és szavainak köszönhetően egyre inkább hőseimben láttam népem ellenségét. A szavaimmal együtt magam is egyre sötétebbé váltam, és tudtomon kívül mágikus képességemmel elkezdtem megfosztani őket az örök élet jogától. Később aztán egy látogatás alkalmával csapdába ejtettem négyüket és fogságba vettettem őket a nagy Rit'i Malki fánál, amely a világ mágiaközpontjának forrásában gyökerezik. A négy hős elárulása volt hét csapás közül az első, és az egyetlen, melyet még valamilyen szinten vissza tudtam fordítani. Miután kelepcébe zártam a hősöket, a hat tanácsadó ellenem, és a világ ellen fordult. Ám mielőtt meghaltam, a maradék mágikus energiám arra használtam, hogy elpusztítsam a börtönként szolgáló fát és kiszabadítsam a négy harcost. Utolsó erőmmel végül egy üzenetet hagytam, amelyben bocsánatukat kértem árulásomért, és hozzájuk fohászkodtam, mentsék meg birodalmam a mágusoktól. Azóta a hat már elhagyta a császári udvart és a fekete mágiát segítségül hívva, a káosz, a terror és a pusztulás földjévé változtatták az országot. A négy hősnek hegyek csúcsától egészen a trollok barlangjáig, dungeonokon át a bolygó szívéig kell harcolniuk, hogy visszaállítsák a rendet, melyet árulásommal a semmibe taszítottam..."

Mi pedig rögvest elvállaljuk a ránk szabott feladatot. Fantasy rajongóként már nyomnám is a start gombot, de a hangulatos és dallamos

NÉHÁNY SZÓ A ELFEKRŐL

A harc az elfek számára nem öröm, hanem vigasztalan állapot. Minden elf jól bánik az íjjal, de a többségük sosem használja egyébre, mint vadászatra. Hogy mégis szólnak legendák karcsú, elf vésetekkel díszített, kincset érő kardokról és tőrökről, azért lehet, mert akadnak köztük néhányan, akik mégis arra szentelik hosszú életüket, hogy óvják az országot. Őket gyűjtőnéven hythes-nek hívják, ami lefordítva „harcost" jelent.

szimfonikus zene nyugalomra int. A harsonák hangja úgy hat az emberre, mint egy kupica szíverősítő, megmelengeti a testet és a lelket, a négy elit több évszázadot megélt tapasztalt szempárjai pedig pillanatok alatt mindenre elszánt harcost faragnak akárkiből. Mint kiderült, a Harcos, Valkűr, Elf és Mágus négyesé a főszerep – a húsz év ellenére mindegyiknek megmaradt a maga története, a világ iránt érzett szeretete és gyűlölete is. Fegyvernemüket sem árulták el, így hős marconánk a hatalmas fejszéket, Valkűrünk a pajzsot és a kardot, Dark Elf barátunk az íjat, Mágusunk pedig a varázsbotot markolásszák serényen. Egységben az erő! Ez a Gauntlet: Seven Sorrowsra is igaz, hiszen már a kezdetektől fogva a kooperatív játékmenetre rendeltetett, és ez központi szerepet kap az új konzolos epizódban is. Korábban is ennek köszönhette leginkább a népszerűségét, ám hogy a különlegessége a továbbiakban is megmaradhasson, a srácok szabadon engedték az interneten is, így akár online csatába küldhetjük hőseinket a sötét légionáriusok hadai ellen. Akárhogy is, a cselekmény több játékos esetén sem változik, de néhány extra dologgal találkozhatunk a multiplayer során (később említést teszünk róla). A kalandok közvetlenül a kiszabadítás után kezdődnek, amikor az uralkodó szelleme bevezeti a játékost az adott helyszín történetébe. Első példa az ostrom alatt levő város (City Under Siege), ahol a grafika szemlátomást nagyon a helyén van, látványos robbanásokat, és a háttérben történő cselekményeket láthatja a szerencsés kalandor. Hatalmas oszlopok, szobrok omlanak le a szemünk előtt, betemetve mindent, ami él és mozog. Választott karakterünkkel mindeközben miszlikbe apríthatjuk az egyébként teljesen lineáris útvonalon érkező légiósokat, s a klasszikusban megszokottak alapján sérüléseink gyógyítására halomra eszegethetjük az energiaként funkcionáló sajtokat, és tálcán heverő csülköket. Ám pillanatok alatt megszaporodnak a célpontok: a program felhívja a figyelmet arra, hogy az ellenség beözönlését az őket teleportáló generátorokkal kell megakadályoznunk, így nyomban neki is állok a csapkodásnak. Úgy forog-pörög, suhint és vág a karakterem, gyakran már magam sem tudom követni, mit is csinál éppen. Ez végül is az ő dolga, nekem csak annyi a feladatom, hogy ütök, vágok mindent (időközben védekezek, majd gyorsan támadok), ami csak mozog. Az X-szel sorozattámadást vihetek be, amely a védekező ellenfelek ellen is hatásos, a távoli célpontokat a B nyomkodásával szedhetem le, míg eljutok az első checkpointig, amit egy kék manaforrás jelez. Apropó, mana: a D-Pad különböző irányokba nyomkodása látványos és sokat sebző speciális támadások kivitelezésére alkalmas, ami természetesen fogyasztja a kék matériát. Szerencsére a csapkodás során szép lassan visszatöltődik, ami elegendő mennyiséget szolgáltat ahhoz, hogy Mana Blastot (fekete gomb) robbantsak a körülöttem levők megbénításához. Ezt megelégelvén rövidesen felbukkan maga a halál is (a Gauntletben régi ismerős a sokk doktora), akit szintén csak Mana Blasttal tudok visszaküldeni a másvilágra – máskülönben én kerülök oda, ugyanis kegyetlenül elszívja a hősöm energiáját, menekülni pedig nem lehet előle. Alighogy megkapom az első feladatot (egy mágiával lezárt átjárót kell kinyitnom), már teljesítem is. Hát ez meg hogy lehet? Egy óriási kőszobrot eltolva meglelem a szükséges kulcsot, és kicsivel tovább haladva már át is jutottam a pályán? Well, bár látványos volt, az első helyszín nem volt túlságosan hosszú. A teleport kapuktól is többet vártam, az extra és titkos helyekre juttatás mellett semmi extrát nem nyújtanak. Ráadásul, ha többedmagammal játszanék, kénytelen lennék bevárni a többieket is – hm, hm… Betudom elfelejtett bakinak, és néhány béna katona, majd az unott „a karakterednek sürgősen valami ételre van szüksége” szöveg után keresek néhány bekapható sajtfalatot, hogy azért mégse vánszorogva jussak el a pálya végét jelző szimbólumig. Útközben egy kapcsolóval is összehoz a sors: ezek közül a hidakat és átjárókat működtetőket muszáj kattanásig húznom-tekernem, viszont kiszolgáltatott célponttá válok, ha nem csapkodok szét mindenkit idő előtt. Kissé fakón préseltem az X gombot a következő pálya reményében, amikor elérkeztem szintlépéskor a pontok szétosztásához. Két kategóriában tanítgathatom a karakteremet: első körben a sebzés, manavisszatöltődés és energiaszint magassága között szórhatom el a pontokat, másodikban pedig a D-Paddal és a különböző gombkombinációkkal előhozható kombósorozatokat tanulhatok meg. Itt jött az ötlet, hogy célszerű lenne az összes aranyat összeszedni a pályán (mint ahogy a lehető legtöbb ellenfelet is likvidálni), ugyanis ezek elhanyagolása nagy hatással lehet a későbbi teljesítményemre. Sajnos a képességekből a játék felére már semmi sem marad, így onnantól fogva teljesen feleslegessé válik a gyűjtögetés. Az utam a város alatt megbúvó dungeonokon át vezet, ahol ha nem

NÉHÁNY SZÓ A VALKŰRÖKRŐL

A valkűrök, vagy ahogy másképp nevezik őket „Halott-válogatók” kultusza a viking mondákig nyúlik vissza. Két fő csoportjukat különböztetjük meg:

1. Harci valkűrök: Odin isten harci szüzei. Beleszólnak a csaták kimenetelébe, és eldönthetik a férfiak végzetét is. Megpillantásuk halált jelentett; ők a gyilkolás rémisztő szellemei, akik férfiakat mészárlásra bíztatják, éppen ezért páncélos nőknek is nevezik őket. Az elesett hősöket Odin parancsára Freya istennő, a valkűrök úrnője választja ki, az elesetteket pedig Valhallába viteti, ahol étellel és itallal szolgálják ki őket. A valkűrök három, szám szerint kilencfős csoportokban vágtatnak – sárkányokon, lovakon (a dér és a harmat a lovaik nyomán keletkezik), és az élen mindig a fővalkűr lovagol. A valkűrök élvezik a vérfürdőt, örömüket lelik a sebekben, ám a későbbi krónikák szerint megváltoztak, s szelídebb kép alakult ki róluk.

2. Földi valkűrök: Támogatják, segítik a harcosokat, védik a hősöket. Képesek voltak alakot váltani (a hattyút kedvelték a legjobban), s halandó nővé is változhattak. Újjászülettek valakiben, de folyton visszavágyódtak régi mivoltukba, s emiatt 7 és 9 év múlva visszaváltoztak azzá, akik hajdanán voltak.

Az 1985-ös Gauntletben nevük is akadt a karaktereknek: a bárdot cipelő barbárt Thor, az íjak ismerőjeként elhíresült elfet Questor, a mágust Merlin, a valkűrt pedig Thydra névre keresztelték.

AZ ARANYLOVAGOK SZÖVETSÉGE ÖSSZEGYŰLT, HOGY BEAVATÁSI SZERTARTÁST TARTSON - MELYNEK ELSZENVEDŐ ALANYAI TERMÉSZETESEN MI LESZÜNK

vigyázok, megégek, vagy épp meghalok, ha a fal melletti szeletelő berendezések alá állok. Egy kis aprítás és teleportos móka után kezdett derengeni, hogy ez bizony igencsak rövidecske pálya volt, hiszen 10 perc alatt teljesíteni egy szintet nem vall hosszú játékmenetre. A helyszín kidolgozottságán kívül a második pályán sem szolgált igazi újdonságokkal a játék, hacsak a távoli kapcsolók aktiválásához szükséges új mozdulat bevetését nem nézzük. Akadnak ugyanis olyan helyszínek, ahol látszólag nem tudunk tovább menni: a szörnyű mélységekbe nem enged leesni a program, de a széles szakadékokon sem lehet áthaladni. Ilyenkor mindig egy kapcsoló a megoldás, ami vagy egy mágikusan lezárt ajtó mögött van (kinyitásukhoz az ellenséget szaporító generátorok megsemmisítését kell elvégezni, vagy a teleportot igénybe venni), vagy csak nehezen látható távolságra, esetleg a túloldalon. Szerencsére hősünk nem pánikolós típus, egy projectile attack (tehát távoli célpont likvidálására szolgáló támadás, gyakran tárgyak dobálása) segítségével könnyedén át tudja billenteni a hídleengedő szerkezet irányítóját (ezt egy kis kör célkereszt jelzi, nekünk csak szembe kell állni vele és megnyomni a B gombot), ezáltal megnyitni a továbbjutást jelentő utat.

Kettőt pillantok, hopp vége is a pályának. Ezen a ponton igencsak elbizonytalanodtam: a játék honlapján tizenötnél is több változatos pályát ígérnek, és kevesebb, mint húsz perc alatt túl vagyok az első kettőn. Remélem, a későbbiekben sokkal nagyobb, változatosabb és nem utolsósorban izgalmasabb helyszínnel is összehoz a sors. Egy-két órát eltöltve a programmal azonban egyre jobban elmegy a kedvem az egésztől: hiába gyalogolok át a látványos búzamezőkön, a pestis pusztította falvacskákon, poros utakon, völgyekben, hegyekben, a pályák ripsz-ropsz elmaradnak mögöttem. Ugyan akad egy-két nagyon látványos, esetleg már logikai elemnek is mondható esemény az egyes helyszíneken, egy idő után ezek is csak ismétlődnek. Nem tudsz haladni egyik irányba? Menj a másikba, ölj meg mindenkit, szedj le háromszáz harcost, ötven ellenfélgenerátort, verd szét a ládákat, zabáld a sajtot meg a csülköket, és biztosan kinyílik neked a továbbjutást jelentő átjáró. Olybá tűnik, hogy a fantázia csak a látványvilágra terjedt ki, bár még mindig nem értem, hogy egy látszólag kisebb kődarab miért gátol meg abban, hogy én másik irányba induljak. Hm, Romeróék biztosan tudják ezt – és azt is, hogy miért lehet akárhányszor nekifutni egy bossfight-nak úgy, hogy a már bevitt sebzések is megmaradnak – akárhányszor is, de végülis mindegyiket legyőzzük így vagy úgy, még különböző technikákat sem nagyon érdemes alkalmazni náluk.

Apropó, stage boss-ok: a történet szerint hat Sorrow (tehát bűn, csapás) rontja ugye a levegőt, ezek pedig nem mások, mint az egykori tanácsadók eltorzult, démoni alakja, amivé lettek.

HATÁSOS CSAPÁSAINK SORÁN AZ ELLENFÉL PÁROSAVAL HULLIK ...

Az első a pestis kipusztította falvacskában vár minket, s első látásra inkább tűnik madárijesztőnek töklámpással a fején, mint komoly és veszélyes ellenfélnek. Egészen érdekes, ahogy helyszín látványvilága fel tudja korbácsolni az ember érzéseit: az elhagyatott búzamezők, hatalmas szélmalmok, és a pusztítás jelei egyre jobban feltornásszák az adrenalinszinted, mire hidegzuhanyként ér a szalmakalapos figura megpillantása. A nevetségesen egyszerű harc után szerencsére egyre komolyabbnak és veszélyesebbnek tűnő (de csak tűnő) förmedvényekkel hoz össze a sors: egyik a Fangorn erdőre és Szilszakállra, másik a Metroid Prime-ból ismert Thardusra (hatalmas kőgólem) hasonlít, de mindhiába. Sajnos csak egyetlen komolynak és igazán monumentálisnak nevezhető kreatúra borzolja fel az idegeinket a játék során: ő nem más, mint Caldera, a sötétség gonosz ura, aki a világ legsötétebb és legmélyebb pontján, a fortyogó lávából kibújva rendíti meg az amúgy rendíthetetlen katonát. Úgy látszik, a pusztítás ura már csak ilyen démoni figura lehet: kinézetre a Gyűrűk Urában szereplő Balrog és Diablo keveréke, aki két-három képernyős méretével igazi tekintélyt parancsoló figura és mellesleg egész eredeti módon kell elpusztítani. Ő a hatodik csapás, egyben a G: SS főellensége, akit kapcsolókkal működtetett hatalmas, mágiával bűvölt jégnyilakkal kell miszlikbe lőni, hogy megnyerjék hőseink a világ megmentéséért vívott harcukat.

Amíg idáig eljutunk a változatos tájak mellett karakterünk is látványos átalakuláson megy keresztül. A pályákon elrejtett ládikákban ugyanis fegyver és páncélzat upgrade is található, amely a külsőre szintúgy hatással van, mint a támadási értékekre. Mindkettőből maximum ötféle vehetünk fel, amelyek (akárcsak a skilljeink pontszáma) erősen befolyásolják a sebzési és védelmi értéket.

A FŐHŐSÖK TULAJDONSÁGAI

Harcos
Fegyver upgrade:
1. szint: The Ram Fang Axe
Helyszín: adott
2. szint: The Death Ram Battle Axe
Helyszín: Plague Town
3. szint: The Ram of Doom Axe
Helyszín: Sunken Harbor
4. szint: The Spikes of Vengeance Axe
Helyszín: Imperial City
5. szint: The Legendary Arm of Thunder Axe
Helyszín: Dungeon Deeps

Páncél upgrade:
1. szint: elhanyagolható
Helyszín: adott
2. szint: Light
Helyszín: Dungeon Passage
3. szint: Medium
Helyszín: Standing Stones
4. szint: Heavy
Helyszín: Throne Room
5. szint: Massive
Helyszín: Caldera

Valkűr
Fegyver upgrade:
1. szint: The Hawk Sword
Helyszín: adott
2. szint: The Twin Raptor's Battle Sword
Helyszín: Plague Town
3. szint: The Scarlett Falcon War Sword
Helyszín: Sunken Harbor
4. szint: The Dark Eagle Sword
Helyszín: Imperial City
5. szint: The Legendary Avenging Hary Sword
Helyszín: Dungeon Deeps

Páncél upgrade:
1. szint: elhanyagolható
Helyszín: adott
2. szint: Light
Helyszín: Dungeon Passage
3. szint: Medium
Helyszín: Standing Stones
4. szint: Heavy
Helyszín: Throne Room
5. szint: Massive
Helyszín: Caldera

Elf
Fegyver upgrade:
1. szint: The Scorpions Sting Blade
Helyszín: adott
2. szint: The Serpents Fang Blade
Helyszín: Plague Town
3. szint: The Dragons Jaw Blade
Helyszín: Sunken Harbor
4. szint: The Spirit Spike Blade
Helyszín: Imperial City
5. szint: The Legendary Dark Glowe of Pain Blade
Helyszín: Dungeon Deeps

Páncél upgrade:
1. szint: elhanyagolható
Helyszín: adott
2. szint: Light
Helyszín: Dungeon Passage
3. szint: Medium
Helyszín: Standing Stones
4. szint: Heavy
Helyszín: Throne Room
5. szint: Massive
Helyszín: Caldera

Mágus
Fegyver upgrade:
1. szint: The Eagles Claw Staff
Helyszín: adott
2. szint: The Screaming Demon Staff
Helyszín: Plague Town
3. szint: The Shadow Demon Staff
Helyszín: Sunken Harbor
4. szint: The Omen Staff of Doom
Helyszín: Imperial City
5. szint: The Legendary Staff of Desolation
Helyszín: Dungeon Deeps

Páncél upgrade:
1. szint: elhanyagolható
Helyszín: adott
2. szint: Light
Helyszín: Dungeon Passage
3. szint: Medium
Helyszín: Standing Stones
4. szint: Heavy
Helyszín: Throne Room
5. szint: Massive
Helyszín: Caldera

Ám legkönnyebb szinten csak maximum hét órányi időt rabol el a játék az életünkből. Az első elhalálozás jócskán a hatodik pálya után ért, amire elegem is lett a programból és csak azért folytattam tovább, hogy elmondhassam: igen, ezt is kiveséztem, pontot tettem a történet végére. Egy ilyen stílusú játéktól – pláne, ha Gauntletről van szó – sokkal többet vártam, nem hol-

mi agyatlan üsd-vágd tucat játékot. Sajnos a multiplayer sem nyújt sokat, ugyanazokkal a problémákkal küszködik az ember többedmagával is, mint amik akkor jelentkeznek, ha egyedül játszik. Kihívást talán a nehézségi szint emelése jelenthet, de az is csak ideig-óráig. Sajnos. A többszöri végigjátszásra talán csak az eltérő karakterek feltápolása adhat okot, ha pl. saját karakterrel szeretnénk cimboránknál játszani, akkor legyen mivel elindulni nehezebb szinten is. A látványos jeleneteket, a szépen kidolgozott tájat, valamint az eltalált szimfonikus aláfestő zenét leszámítva az új Gauntlet igencsak középszerű produktum, de ha szereted a széria korábbi tagjait, vagy csak egy kikapcsoló, gondolkodástól mentes játékkal szeretnéd elütni az időt, tegyél egy próbát vele – hátha.

INFO

A Gauntlet szériának a Seven Sorrows a szám szerinti ötödik tagja. Az első epizód 1985-ben, a folytatás 1986-ban, a 3D-s megjelenítést használó árkád Gauntlet Legends 1998-ban, majd az utolsó Gauntlet: Dark Legacy 2000-ben látta meg a napvilágot. Számtalan platformon megfordult már, a Gameboytól kezdve a Spectrumon át a Dreamcastig.

Segítség a pályák teljesítéséhez

City Under Siege: könnyű szint, a nagy kőoszlop eltolásával megszerzett kulccsal át kell verekedned magad az egész pályán

Dungeon Passage: A város alatt megbúvó csatornarendszerben a távoli támadással aktiválni tudod a látszólag elérhetetlen kapcsolókat. A kulcs megszerzéséhez a teleportot kell használnod.

A SÍRKÖPAJZSOS BAGÁZS TÁMADÁSBA LENDÜL - NE KÍMÉLJÜK ÖKET SEM!

Plague Town: A faluban kitört pestisjárvány hátterében nagy ördögi erő áll. Az ellenfelek levadászásával együtt hidakat is kell működtetni (végig nyomva kell tartani a gombot, míg teljesen le nem csapódnak), és a mágiával lezárt átjárót is ki kell nyitni. A összecsapások végén a második Sorrow vár rád, miután egy mágus lerombolja a hatalmas fahidat. Tipp: távolról sebezd, projectile attack+védekezés kombót használva. Az aranyszínű kulcs felvétele után keresd meg a nagy bedeszkázott kaput, és menj át rajta.

Shipbuilder Village: A hegyi szurdok a hajókészítő falvacskába vezet. A híd-hoz leérve a rejtett kapcsolót a gijotinok irányában találod. A helyszín teljesítését jelentő hatalmas faajtó kinyitásához a generátorokkal is végezned kell.

Sunken Harbor: Az elsüllyedt kikötő hemzseg a kalózoktól, de az ősi erdő felé vezető út rajta keresztül vezet, így át kell jutnod rajta. A romok között vezető úton rövidesen egy erőmező tárul a szemed elé: a lampionoknál jobbra haladva megtalálhatod a nyitásához szükséges mágikus kulcsot. A megsemmisülő hídnál balra indulva rövidesen működésbe kell hoznod egy hajítógépet is, amit a pálya végéhez érve is használnod kell a kapu elpusztításához.

Ancient Forest: Gonosz varázslók mérgezik az ősi időkből származó erdőt és lakóit. A gonoszság forrása a harmadik Sorrow, akit a kapukon és a csapdán egy teleport segítségével átjutva az uralkodó képében találsz meg.

Standing Stones: Told el a hatalmas kőtömböt, ahol két irányba vezet az út. Elsőként a falu felé vedd az irányt, ahol a mágikus kulcsot felvéve a szemközti dombokon megbúvó kaput tudod nyitni. Ha átjutottál, a köveket úgy kell elrendezni, hogy megtörjék a Standing Stone energiaforrását. Ezt a későbbiekben még egy alkalommal meg kell ismételned.

Stone Golem: Egy hatalmas kőgólemmel hoz össze a sors, amit a mágusok energiája táplál. A pilléreket, amelyeken a mágusok állnak, nem tudod egymagad elpusztítani. Csalogasd oda a gólemet és hagyd, hogy összezúzza. Miután az adott varázsló a földre zuhant, pusztítsd el. Miután megölted az összes mágust, a gólem is elpusztul.

Imperial City: Át kell verekedned magad az Imperial City utcáin, hogy eljuss a császári palota bejáratáig. A mágikus kapu kinyitásához a kikötőben három kulcsot kell felkutatnod – mindegyiket a mólók végén levő ládák valamelyikében találod.

Imperial Palace: A birodalmi őrök legendás képességei választanak el a palota trónszobájától. Pusztítsd el a generátorokat és használd őket. Találni fogsz egy termet, ahol rengetegen lesznek: told el az ÉNY-i sarokban található oszlopot a sarokba, és a kinyíló kapuknál kukkants bele a ládákba. Vedd az irányt a teleport felé, majd a másik helyszínen verd szét a bedeszkázott falakat.

Throne Room: Szép sorjában el kell pusztítanod a hatalmas őrszobrokat, amelyek egy-egy generátor szétszedése után életre kelnek. Átjutva a kapun zárd el az ellenség két forrását, majd a trónterembe érve pusztítsd el a Grand Magistrate-et, aki az ötödik Sorrow. A kijáratot a trón alatt találod.

Imperial Dungeon: A dungeonok a város alatt levő csatornákon keresztül vezetnek.

Dungeon Deeps: A birodalmi őrök a sötét dungeonokban trollok ellen is harcoltak, akiknek még mindig maradtak itt légiói. Szedd le mindkét hordát (használd a kapcsolókat és a kulcsokat a továbbjutáshoz), majd küzdj meg a barlangi trollal, aki a hatodik Sorrow.

Underworld Crossing: A hetedik Sorrow-hoz, minden gonoszság forrásához a Wilderness kapun vezet az út. A hozzá vezető út hidakkal tarkított, a leengedésükhöz keresd meg az É-ra levő ezüstkulcsot, majd menj a függőhíd előtt D-i irányban levő portálba, és ott a nagy szoborhoz leérve aktiváld balról az első kapcsolót. Menj vissza a portálba, át a leeresztett hídon, keresd meg az aranykulcsot, majd ismételd meg a kapcsolós műveletet. Ezt még harmadszor is el kell játszanod, majd menj be a Wilderness kapun.

Deep Fortess: A Caldera-lejárat az elhagyott erőd szívéből nyílik. A mágikus kapu kinyitásához három, a közelben levő kristálykapcsolót kell aktiválnod. Hasonló feladattal még két esetben is találkozhatsz, míg eléred a lejáratot.

Caldera: A hét csapás leghatalmasabbika, Cauldron bújik elő a hatalmas vulkánból, ám elpusztítása könnyű feladat. Minden nyíl beindításához két kapcsoló szükséges, melyek a berendezések közelében vannak elrejtve. Kikerülve a tűzgolyókat, aktiváld ezeket, majd hozd működésbe a kilövő berendezéseket, és már teljesítetted is a játékot.

Stinger

\+ A MIDWAY FEL AKARTA MELEGÍTENI A GAUNTLET LEGENDÁT
\- EZ MAXIMUM CSAK LANGYOSNAK NEVEZHETŐ
■ GOD OF WAR - 95%
▼ EXTRA: NÉGY JÁTÉKOS ONLINE/OFFLINE KOOPERATÍV MÓD

VÉR FAKTOR: ●●○○○ HUMOR FAKTOR: ●●○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●○○

7

PC

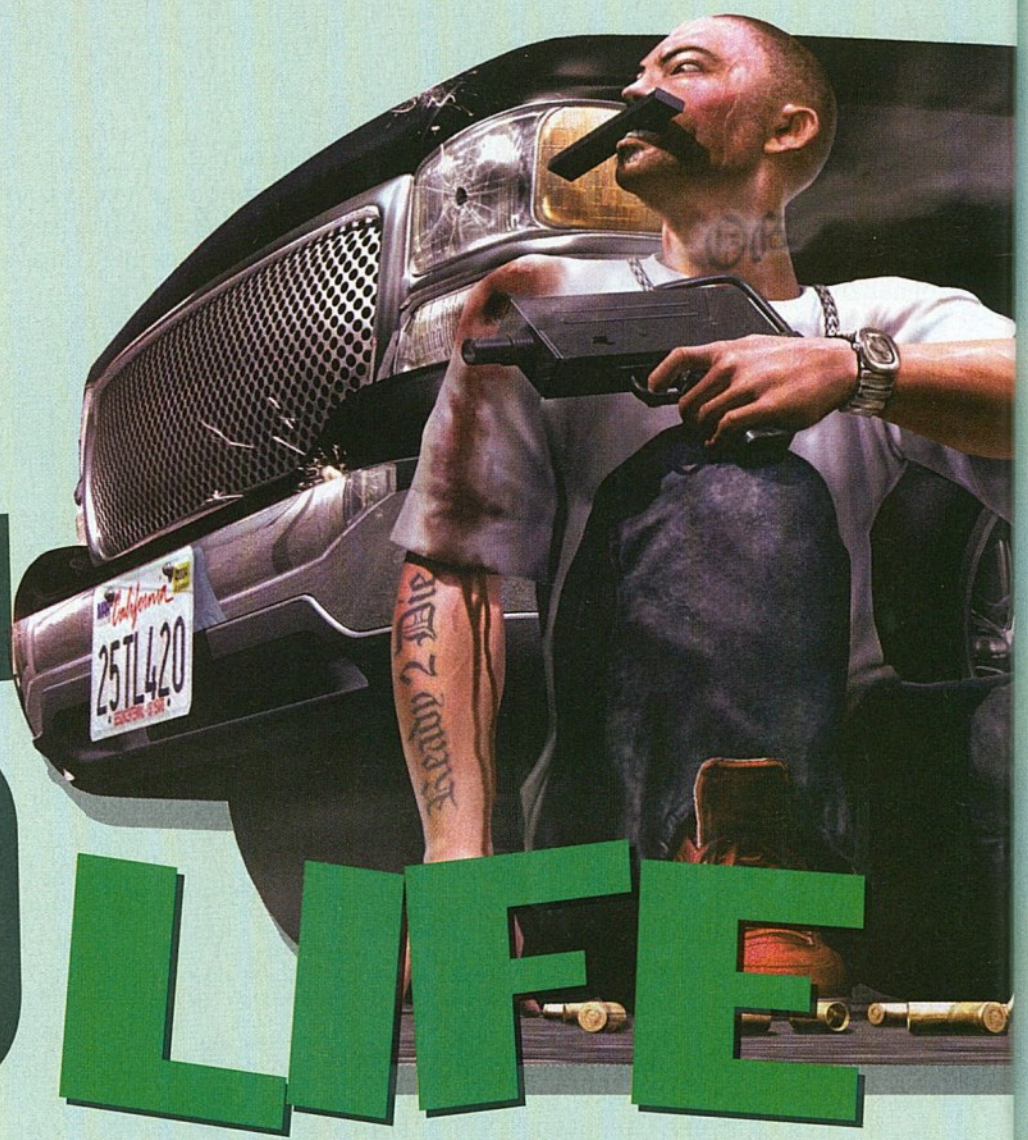
- AVALANCHE SOFTWARE
- EIDOS INTERACTIVE
- WWW.25TOLIFE.COM
- 2006. JANUÁR 17.
- TESZTPLATFORM: PC, XB

ÚJABB DIVATJÁTÉK, ÚJABB CSALÓDÁS. A KIADÓK RÁJÖHETNÉNEK MÁR, HOGY NEM MINDEN ARANY, AMI DIVATOS...

SPOILER FAKTOR

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

25 TO LIFE



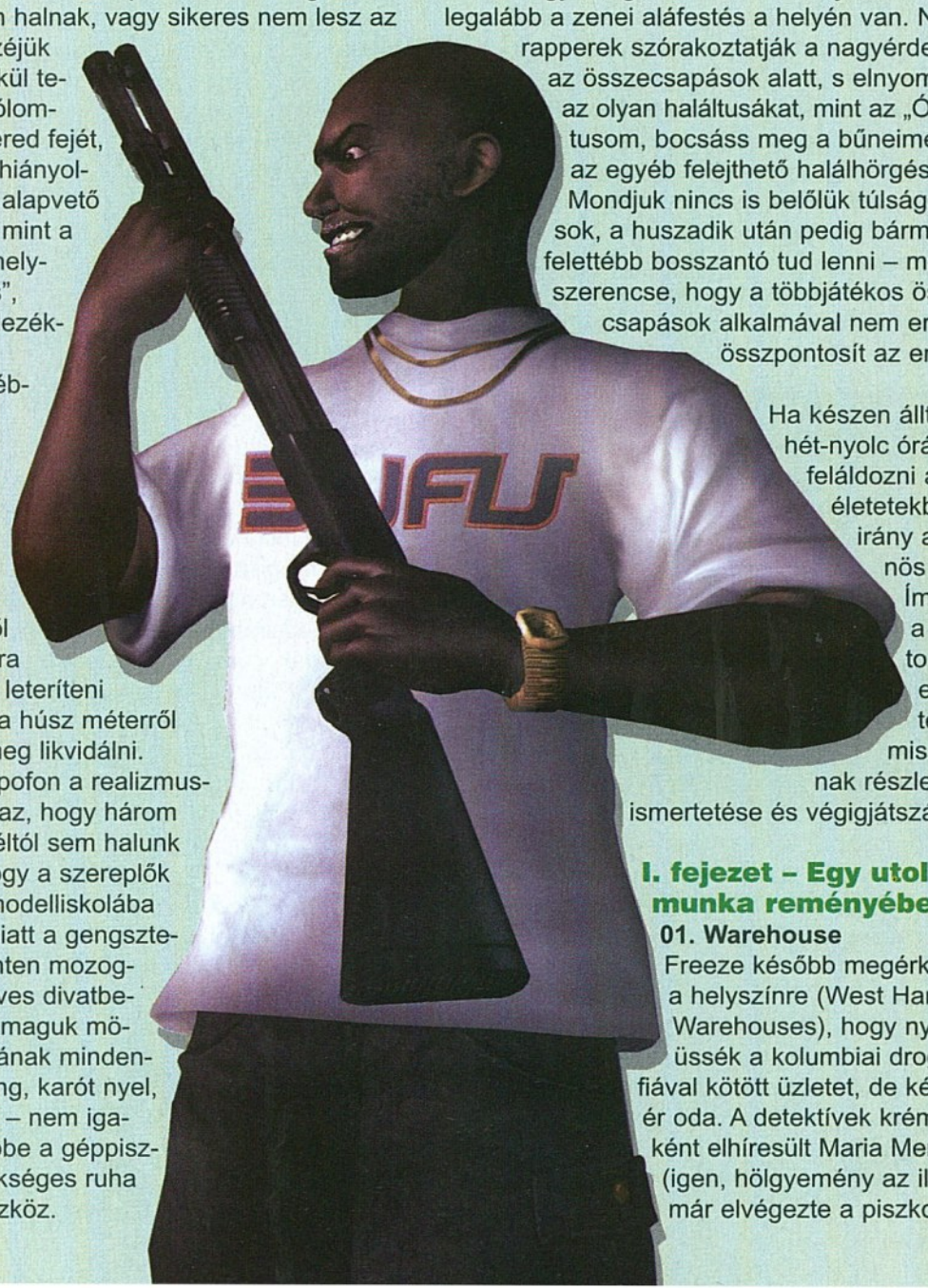
A játékban egy kilátástalan és elkeseredett hős végeláthatatlan harcát mutatják be – több szemszögből. Három különböző karakter, akik között a drog a kötelék. Shaun Calderon, Freeze egykori barátja, Williams Lester detektív, a drogelhárítási csoport szolgálatában álló hithű katona és egy korrupt, pénzsóvár hadnagy, Maria Mendoza története ez. Mindhárman egy dolgot szeretnének: hasznot húzni a kolumbiai drogkartell ténykedéséből. Calderon és Mendosa azonban a magánakciók híve, így előre megfontolt szándékkal átvernek mindenkit, hogy titkon remélt céljukat, a Saragosa drogkartell feletti hatalmat átvegyék. A 25 to Life szempontjából ez annyit jelent, hogy mindhármukkal teljesíteni kell a történet szempontjából fontos küldetéseket – ez némileg feldobja a játékmenetet, de csupán a karakter és a helyszín változik, a tevékenységi kör önmagában ugyanaz marad. Nem, ne keressen senki háromféle végigjátszást, egyetlen sztori van csupán, de még csak nem is más szemszögből, csupán alkalmasint más szereplőkkel.

SEGÍTSÉGI EGY MOCSKOS GONOSZTEVŐ ELLOPTA BEAR KALAPJÁT!

Sajnos mindegyikkel ugyanúgy célzunk, mozgunk és lövünk, mindhármuk ugyanúgy ért az összes fegyverhez, és ez kicsit lehangoló lehet még akkor is, ha változatosnak nevezett környezetben hancúrozhatunk az ellenséggel. Persze akadnak extra képességek, mint pl. Freeze túszejtési akciója, vagy Lester letartóztatási, elkapási mozdulata, de ezzel nagyjából ki is merül a változatos mozdulatok tárháza.

A fegyverek változatosságára ugyan nem lehet panasz (használhatunk többféle pisztolyt, automata és félautomata gépkarabélyokat, puskákat, shotgunokat, gránátokat, molotov-koktélokat és csőbombákat is), de azok használata is kimerül a tölt, lő, araszol, HP keresés, lő, tölt araszol, HP keresés, stb… mozdulatok monoton ismétlésével.

Ha NPC-k szerepében társad akad, biztosan elhalálozik a pálya végéhez érve. Ostoba karakterek, akik nem rejtőzködnek, nem taktikáznak, csak szembeállnak a célponttal, és addig lőnek, míg meg nem halnak, vagy sikeres nem lesz az akció. Ha közéjük állsz, szó nélkül telepumpálják ólommal a karaktered fejét, így igencsak hiányoltam az olyan alapvető parancsokat, mint a „maradj egy helyben”, „kövess”, vagy „bújj fedezékbe” intelmek. A célzás egyébként távolról ugyanolyan nagy szórással rendelkezik, mint közelről, tehát egy géppisztollyal közelről is ugyanakkora esélyünk van leteríteni valakit, mintha húsz méterről próbálnánk meg likvidálni. Ez hatalmas pofon a realizmusnak szintúgy az, hogy három molotov-koktéltól sem halunk meg, vagy hogy a szereplők mindegyike modelliskolába járt. Utóbbi miatt a gengszterek olyan szinten mozognak, hogy neves divatbemutatókon is maguk mögé utasíthatnának mindenkit – csípő reng, karót nyel, feneket riszál – nem igazán illik a képbe a géppisztoly, mint szükséges ruha kiegészítő eszköz.



Komolyra fordítva: a mozgásfázis egész egyszerűen röhelyes. A látvány az előzetesen elmondottak alapján elmegy, de idővel rengeteg az ismétlődő textúra szintúgy, mint ahogy a karakterek típusai is. A kamera érdekes módon egész jól működik – különösen akkor, ha már elhaláloztunk, mert legalább szemügyre vehetjük az egyébként akció közben nem látható Bullet Time golyóeffektust.

Mint ahogy a legtöbb hasonszőrű játékban, legalább a zenei aláfestés a helyén van. Neves rapperek szórakoztatják a nagyérdeműt az összecsapások alatt, s elnyomják az olyan haláltusákat, mint az „Ó krisztusom, bocsáss meg a bűneimért” és az egyéb felejthető halálhörgéseket. Mondjuk nincs is belőlük túlságosan sok, a huszadik után pedig bármelyik felettébb bosszantó tud lenni – még szerencse, hogy a többjátékos összecsapások alkalmával nem erre összpontosít az ember.

Ha készen álltok hét-nyolc órát feláldozni azt életetekből, irány a bűnös élet. Íme, a 25 to Life egyjátékos misszióinak részletes ismertetése és végigjátszása…

I. fejezet – Egy utolsó munka reményében...

01. Warehouse

Freeze később megérkezik a helyszínre (West Harbor Warehouses), hogy nyélbe üssék a kolumbiai drogmaffiával kötött üzletet, de későn ér oda. A detektívek krémjeként elhíresült Maria Mendosa (igen, hölgyemény az illető) már elvégezte a piszkos

munkát, a kartell tagjai a kocsi kormányára borulva alusszák végső álmukat. A nem is olyan ártatlan „Törvény kisasszony" azonban Freeze trófeájára is pályázik, így annak a pénzt hátrahagyva mihamarább le kell lépnie a környékről. Az út a közelgő raktárépületen keresztül halad, így máris adott az első küldetés: el kell jutnia a célobjektumig.

INFO Mindig kövesd a jelzőfüstök irányát, ha a távolból meglátod őket. Mindig valami extra mozdulat helyét jelzik, amit a továbbjutás reményében szükséges megtenni.

Elsődleges feladat:
– verekedd magad át a környéken és juss el a Raktárépület mögött parkoló kocsiig (Freeze's Starting Outfit)
Másodlagos feladat:
– ejts két túszt és használd pajzsként őket (25 to Life Decals)
– pusztíts el legalább 20 célpontot (Flaming Beanie)
– érj el 15%-os találati arányt (Flaming Dooras)

Ahogy lépkedsz előre, a kocsik mögül zajt hallasz: rendőrök! Szedd le őket, majd az elkerített területre bejutva guggolj le a zöld jelzőfüstnél és kússz át a kerítés tátongó lyukán. Mássz át a fából készült palánkon, és guggolva araszolj tovább. Ha lopakodsz, kevesebb zajt ejtesz, így a hirtelen rajtacsapással több sebzést tudsz elérni a célpontokkal szemben. A sarkon a fal mögül kilesve lődd ki a mozgó célpontokat, majd a zöld jelzőfüst mellett lökd be a lábaddal az ajtót. Némi céllövölde után a parkoló melletti ráccsal elkerített ajtó felé vedd az irányt. A terület nagyfeszültség védelemmel van ellátva (nem véletlenül, mivel az épületbe csak így lehet hátulról bejutni a leeresztett létrán keresztül), így addig nem tudsz bejutni, míg ki nem kapcsolod az áramot. Szerencsére a főkapcsoló nincs messze, a közelben levő rácsos ajtót berúgva és némi rendőri szervet eltávolítva már meg is találod az áramfejlesztőt (és egy Shotgunt is, ami nagy segítségedre lesz). A térdig érő korláton átugorva a kapcsolóval áramtalanítsd a védelmi rendszert, fuss vissza és rúgd be az ajtót. Mássz fel a leeresztett létrán, majd így az emeleti balkonra feljutva haladj végig a folyosón, szedd le a sarkon megbújó rendőröket és szivárogj be a raktárépületbe. Odabenn a tétlenkedő munkások közül szerezz két túszt, használd őket pajzsként, majd verekedd magad át a konténerek között. Rövidesen meg fogod találni a rakodókapu nyitógombját, amit aktiválva egész rakat rendőrautóval és védőfelszerelésben várakozó zsaru látványa fogad. Ne tétlenkedj, a fal mellett és fedezékekbe bújva simán leszedheted mindegyiket (a rakodóperonon végighaladva a várakozó kamion hátuljában találhatsz HP-s csomagot, ha szükséges) és elindulhatsz a sikátorban elrejtett kocsid felé. A járgányhoz érve felhívod Shaunt és beszámolsz neki a történtekről, aki persze nem örül a fejleményeknek. A beszélgetés után azonban kiderül, hogy csúnya árulás áldozata lettél, mégpedig Shaun és a korrupt Mendosa szövetségének köszönhetően. Shaun felveszi a lóvét, te pedig a 22. utca felé veszed az irányt, ahol „barátod" már várni fog téged.

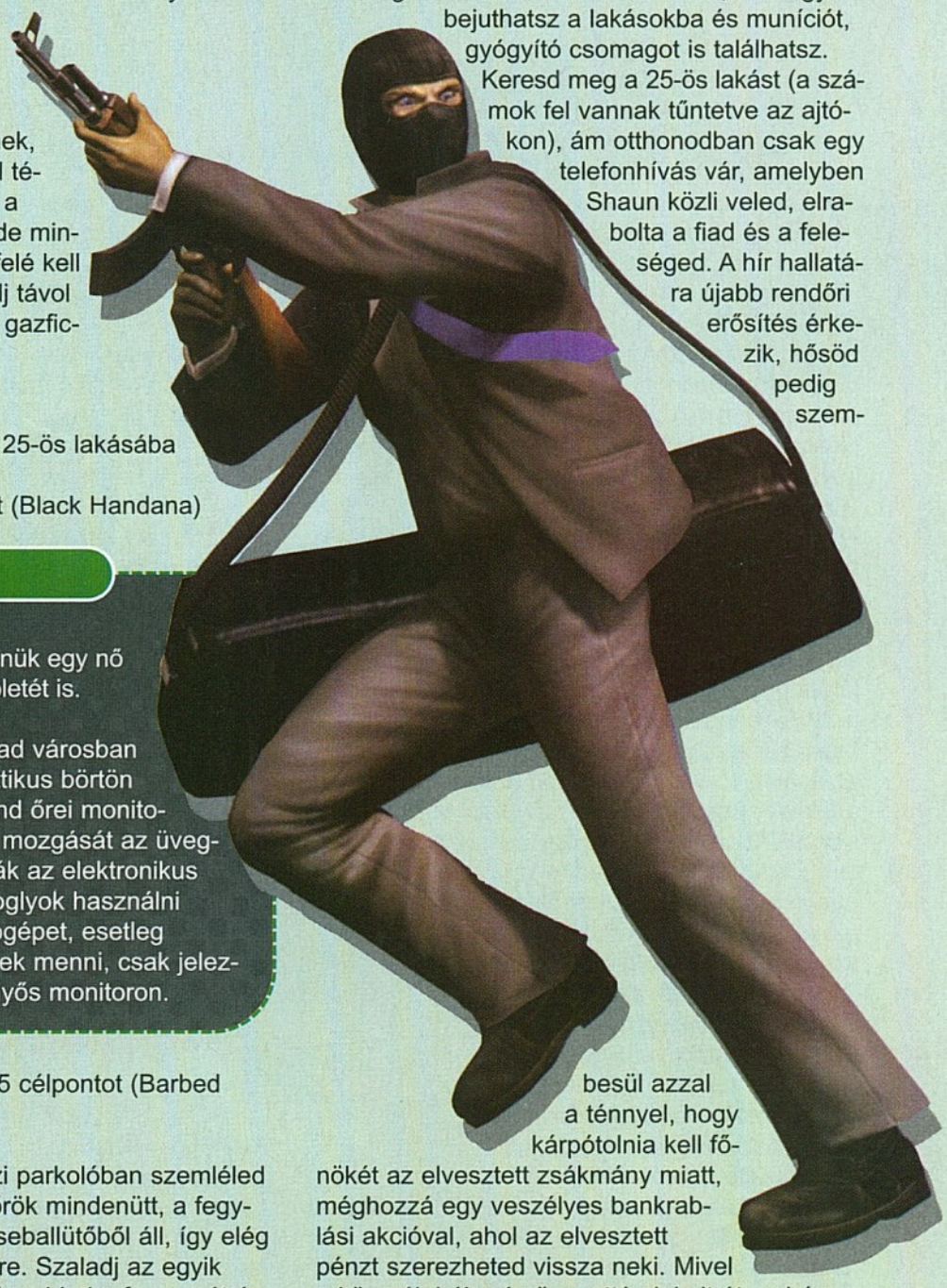
MINDEGY, HOGY MI TÖRTÉNIK, HA MINDANNYIAN ELKEZDJÜNK ÖSSZE-VISSZA LÖVÖLDÖZNI, ABBÓL MÁR CSAK NEM LEHET BAJ...

02. Apartement

Útközben rád tapadnak a zsaruk, akárcsak a 22. utca környékén randalírozó D-Boys banda tagjai is, akik szintén hallottak a kis történetedről. Mivel az ő szemükben behatoló vagy, ezért mindent megtesznek, hogy eltegyenek láb alól téged. Ez persze nehezíti a Shaunnal való találkát, de mindenképp a lakónegyed felé kell venned az irányt. Maradj távol a rendőröktől és a többi gazfickótól.

Elsődleges feladat:
– juss be a 4-es épület 25-ös lakásába
Másodlagos feladat:
– fedezz négy személyt (Black Handana)
– pusztíts el legalább 25 célpontot (Barbed Wire Tat)

A lakásodtól nem messzi parkolóban szemléled az eseményeket. Rendőrök mindenütt, a fegyvertárad csupán egy baseballütőből áll, így elég kevés az esély a túlélésre. Szaladj az egyik rendőr felé, üsd le, majd vedd el a fegyverét és húzódj fedezékbe. A lakóház félig nyitott ajtóin nem tudsz bemenni, de hamar megtalálhatod a falon vezető kisebb ösvényt, ami a komplexum belsejébe juttat. Rengeteg a rendőr és a bandatag, így az egyetlen esély a túlélés, amely a folyamatos rejtőzködésben és a távolról vívott harcban rejlik. Eldugva a bokrok mellett HP csomagokra bukkanhatsz, és ki tudod lőni az ablaküvegeket is – utóbbi azért fontos, mert így bejuthatsz a lakásokba és muníciót, gyógyító csomagot is találhatsz. Keresd meg a 25-ös lakást (a számok fel vannak tűntetve az ajtókon), ám otthonodban csak egy telefonhívás vár, amelyben Shaun közli veled, elrabolta a fiad és a feleséged. A hír hallatára újabb rendőri erősítés érkezik, hősöd pedig szembesül azzal a ténnyel, hogy kárpótolnia kell főnökét az elvesztett zsákmány miatt, méghozzá egy veszélyes bankrablási akcióval, ahol az elvesztett pénzt szerezheted vissza neki. Mivel a környék háborús övezetté alakult át, nehéz lesz átverekedni magad a terepen, de meg kell tenned. Irány a kocsi!



TUDTAD-E...

Hogy a shotgun az FPS játékok alap fegyvere? Távolra ugyan nem hatékony, de közeli célpontok ellen annál inkább hatásos a nagy szórás miatt. Az idők során hét nagy shotgun típus alakult ki, melyek között akadnak automata változatok is.

Hogy ötszáz éves falfirkákat restaurálnak az olaszországi Modena közelében lévő Spilamberto öreg tornyának börtönében? A rajzokban egy Filippo nevű ember hangoztatta ártatlanságát és valóságos képregényt hagyott hátra a falakon. Elmesélte bennük egy nő iránti szerelmét, és gyűlöletét is.

Hogy a hollandiai Lelystad városban megnyílt az első futurisztikus börtön (Fortress mintára)? A rend őrei monitoron követhetik a foglyok mozgását az üvegcellában és kipróbálhatják az elektronikus csuklószorítót is. Ha a foglyok használni akarják a konyhát, mosógépet, esetleg konditerembe szeretnének menni, csak jelezniük kell az érintőképernyős monitoron.

03. Downtown
Kétségbe esve elvállalod a nagy feladatot, hogy visszakapd a családod, akit Calderon tart fogva. Láthatóan kevés esély van erre, de muszáj mindent megtenned értük. Foszd ki a 1st Terrace National Bank széfjét és menekülj el a helyszínről a pénzzel.

Elsődleges feladat:
– rabold ki a Bankot (Bank Robbing Outfit)
Másodlagos feladat:
– fossz ki négy pénz automatát (ATM) (Gold Earrings)
– teljesítsd a pályát újrakezdés nélkül (W Sweatband)
– semmisíts meg 25 célpontot (Westside Knife Tat)

Rövidesen segítőtársaddal a bankban találod magad: irány a bal oldali folyosó, ahol az őr likvidálása után vedd fel az asztalon heverő pénzeszsákot. (Az ATM-eket úgy foszthatod ki, hogy beléjük eresztesz egy sorozatot, mire azok felrobbannak, és maguk mögött hagyják a pénzkötegeket.) A radaron kövesd figyelemmel a célpontok mozgását, és ennek megfelelően szedd le őket. Az átjáróban levő ajtó kirúgásával szólítsd magadhoz a SWAT hangtompítós géppisztolyt (de használhatod a fűrészelt csövű shotgunt is) és juss ki az épületből a hátsó kijáraton (másik folyosó, a főbejárat zárva van). A környéken találsz egy SWAT-ot szállító járgányt, aminek a rakteréből mindenképp vedd fel a távcsöves puskát. A nyitott kapu mögötti lépcsősoron feljuthatsz egy parkba, ahol a szemközti épület tetejéről mesterlövészek nehezítik az előrehaladást. A sniper segítségével szedd le őket és verekedd magad át a park túlsó részébe. Nehéz harcokra készülj, használd fedezékként a kiálló peremeket. A túlsó oldalra átjutva egy újabb lépcsősoron lejuthatsz egy alsó területre, ahol a szemközti falon átugró kommandósok levadászása után bejuthatsz az ott álló épület alagsorába (az ajtót a forgódísz mellett találod). A helikopterrel érkező kommandósok balra, a folyosó végén várakozó üveges ajtó másik oldalán várnak téged. A mesterlövész puska segítségével szépen vadászd le őket, majd a graffitivel díszített fal melletti lejárat felé vedd az irányt.

SEMMI SEROZ, BÁR A LÁTSZAT - MINT MINDIG - MOST IS CSAL. HA JOBBAN KÖRÜLNÉZEL, LÁTHATOD, HOGY EGY AJTÓ BÚJT EL A FÜGGÖNY MÖGÖTT.

II. fejezet
Mikor épp menekülőre vennéd a figurát, Maria Mendosával kerülsz szembe. Esélyed sincs a szökésre, s rövidesen fogdába dobnak az elkövetkezendő néhány évre. Mendosa azonban több hadszíntéren is játszik: Shaunnal kötött szövetsége ellenére házkutatást rendel el, s a rendőri csapatokat a te irányításod alá vezényli.

04. Culdesac
Némi szerepváltás után egy tapasztalt és karriérehes rendőr bőrébe bújhatsz bele. Mendosa főhadnagy elvisz a rajtaütés helyszínére, ahol a legfőbb feladat, hogy visszaszerezd Shauntól a drogkartell működését igazoló bizonyítékokat, amik a rendőrségi széfből tűntek el. Lester Williams detektívnek be kell jutnia a drogrezidenciára és azonosítani a bűntény elkövetéséhez használt eszközöket.

Elsődleges feladat:
– a bizonyítékot cipeld el a kocsihoz (Officer Williams)

Másodlagos feladat:
– társad védd meg (Tactical Vest)
– csípj nyakon öt bűnözőt (Kneepads)
– érj el 20%-os találati arányt (Holster)

Ez egy elég lineáris küldetés, lényegében a folytonos előrehaladáson és az öldöklésen van a hangsúly. A gondot a molotov-koktélok és csőbombák jelentik, ezért óvatosan haladj a sikátorban. Robbantsd fel a kocsikat (ezzel több gazfickót is a másvilágra küldhetsz), a távoli célpontokat pedig a zoomot használva szedd le. Calderon házához eljutva először a tetőről érkező célpontokat távolítsd el, majd mindenki mást is. Odabent némi céllövölde mellett az emeletre felszaladva, majd visszarohanva megtalálod a bizonyítékot, amit végy is fel. A cuccal a hátadon irány a legfelső szint párkánya, ahová kiérve megpillantod az újonnan érkező gengszterek kocsiját. Új feladat: juttasd el a bizonyítékot Mendosa kocsijához, ami a távolban megbújó autók mögött parkol. Az erkélyről leugorva likvidáld az összes parkoló felől érkező célpontot (gyógyító csomagért bármikor visszatérhetsz az épületbe, de a fák mellett is találhatsz néhányat), majd haladj a zöld jelzőfüst felé, ahol eléred a célobjektumot.

05. Club
A bizonyítékok mellett és a házban tartózkodóknál talált drog további okot adott arra, hogy alaposabban is kivizsgáld az ügyet. A D-Boys tagok kikérdezése következtében Mendosa kiderítette, hogy Calderon valószínűleg a helyi klubban ténykedik. Követned kell a célszemélyt, hogy kiderítsd, honnét került hozzá a kábítószer.

Elsődleges feladat:
– találd meg Shaun Calderont és kövesd a metrólejáratba (DJ Envy)
Másodlagos feladat:
– ragadj meg négy drogdílert (ATF Decals)
– érj el 25 %-os találati arányt (Big mustache)
– produkálj 8 fejlövést (Riot Helmet)

Calderont követve eljutsz a helyi szórakozóhelyre, ahol a tánctérre leérve puskaropogás fogad. Távolítsd el a betolakodókat, majd szaladj fel Calderon után az emeletre és vedd az irányt a tetőtér felé. Felérve a célpont egyetlen irányba menekülhetett csak: a másik épületre, így a D-Boys tagjait leszedve juss át a kifüggesztett pallókon keresztül a túloldalra. A fából összetákolt átjáró leszakad, így másik utat kell keresned: ugorj le, a híd alatti betonfalnál pedig

HIÁBA TESZEL ÚGY, MINTHA LÁNGRA KAPTÁL VOLNA, ENGEM NEM VERSZ ÁT.

mássz fel a továbbjutást jelentő létráig. ÉNy-i irányba találsz egy, a mélybe vezető létrát, így mássz is le rajta (az út a sikátorba vezet, így ha leesel, elég sok energiát veszthetsz), majd küzdd át magad a falak közti útvesztőben, ahová gyaníthatóan sohasem szűrődik be a fény. A dobozok és ládák fedezéket nyújtanak a golyózápor elől, így könnyebben nyomulhatsz előre. Rövidesen egy másik rendőrtársadba botlasz: megérkezik az erősítés, a segítség irányába haladva kijuthatsz a rendőrkordonhoz. A felügyelt övezetben Calderon csak a Metrón keresztül menekülhetett el a helyszínről, így keresd meg a balra levő North Havercreek-i metróállomást. Az odafelé vezető úton heves

ellenállásba ütközöl, így fedezékből, kivárással pusztíts el minden célpontot, különös tekintettel a kereszteződésben levő kocsira, amit a bűnözők fedezékként használnak. A metrólejáratból is érkezik némi fekete-adag, de egy-egy csőbombával, vagy gránáttal megtisztíthatod a terepet.

HAPSÚTÉS. BÁRÁNYFELHŐK. KÉT BERETTA. EZ EGY PERFEKT NAP.

INFO

A gyúlékony anyaggal jelzett hordók és a messzebb levő kocsik néhány golyó hatására látványos robbanást generálnak, ami jól jöhet a távolban levő célpontok ellen.

06. Metró

Calderon a bárból a D-Boys segítségével a Metróba menekül, ahol reményei szerint a következő szerelvénnyel megszökhet üldözői elől. Feladatod, hogy utolérve megállítsd és letartóztasd a többszörös gyilkost.

Elsődleges feladat:
– tartóztasd le Shaunt (Shaun's Getaway Digs)
Másodlagos feladat:
– szabadítsd ki a két fogságba esett rendőrt (Full Tac Harness)
– érj el 30 %-os találati arányt (Big Dawg Tat)
– semmisíts meg 24 célpontot (Sideburns)

Ez a szint meglehetősen egyszerű, teljesen lineáris és csak egyetlen útvonal van, így nem lehet eltévedni. A hangsúly a rejtőzködéses tűzpárbajokon van. A beléptető kapukon és lépcsőn leérve a túlsó oldalra a metrósíneket áthidaló pallókon keresztül vezet az út. A Park Lane felőli oldalon várakozó metrószerelvénybe bejutva egy kis utazás erejéig a kocsiban is lövöldözhetsz, de a következő megállóban újra folytatódik a hajtóvadászat. Szem elől veszted a gyanúsítottat, de nem sokáig: a kijárat felé indulva egy szinttel feljebb megtalálod Calderon csatlósait. Némi lövöldözés után az előbbiekhez hasonlóan megint át kell jutnod a túlsó oldalra – ismét a pallókon keresztül, mivel a metróalagutat elöntötte a víz, és elektromos áram járja át a síneket. Az oszlopok között lavírozva óvatosan nyomulj előre, mígnem eléred a távolban veszteglő metrószerelvényt, ahol sikeresen nyakon tudod csípni az üldözött célszemélyt.

III. fejezet – Crazy Calderon

Micsoda váratlan fordulat! Szinte számítani lehetett rá, hogy Maria Mendosa, a kábítószer elhárítás rendőrfőhadnagya valami rosszban sántikál. Miután bilincsvégre kapod Calderont, egy rövidke beszélgetés alkalmával Mendosa hidegvérrel fejbe lövi a detektívet és elengedi a célszemélyt.

07. Tijuana

A hatalom nagy éhség: Mendosa a nagyobb üzlet reményében elküldi a szövetségesét a mexikói Tijuanába, hogy derítse ki, kik a Saragosa drogkartell kulcsemberei. A feladat: a mexikói banda szélhámosát, Riggs-et követve eljutni Saragosához.

Elsődleges feladat:
– kövesd Riggs-et a helyi klubba (Shaun's TJ Outfit)

Másodlagos feladat:
– vadássz le négy kartell tagot (Mexican Flag Bandana)
– semmisíts meg 60 célpontot (Glock Cap Decal)

A randevú a helyi hangulat karbantartó helységben, a tequila-gőzös bárban történik, ahol a csetepaté közepette külső érdeklődők is be kívánnak avatkozni a harcba. Calderonként természetesen ezt nem engedheted meg, és piszok módon mindenkit elteszel láb alól. A helyi gringók nem adják fel, sorra próbálkoznak a külső terasz falain való átjutással, de te mindvégig visszavered a támadási hullámokat. Az utolsó pillanatban hatalmas robbanás rázza meg az épületet, amit a hátsó falon tátongó lyuk is alátámaszt. Mivel a főbejárat el van torlaszolva, ezért a bárba a teljes környék megkerülésével juthatsz csak be. Köszönj a kinn

várakozó helyi kivégzőosztagnak, majd használd a jobb oldali falépcsőt továbbvezető útnak. Mivel jobbra leszakadt villanyvezetékek vannak, ezért arra veszélyes lenne menetelni, így marad a két szemközti ház közötti bedeszkázott sikátor, amelynek a végében át tudsz jutni a balkon segítségével a kerítésen. A teraszon járkálva alattad egész sereg gyűlik össze, így oltsd a szomjukat néhány molotov-koktéllal, vagy gránáttal, amit a közeli ládából szólíthatsz magadhoz. ÉK-i irányban találsz egy kisebb járható utat a házak között – ez egyenesen kivezet a piac-

féle irányítási alappillért. Nevezetesen annak a pénznek az eltulajdonításáról van szó, amit a Kartell a kaszinókban most tisztára, és amelyből a drogbáró az embereit fizeti. Ha sikerül eltulajdonítani a kaszinó széfjében levő összeget, közelebb kerülhetsz a végső szembesítéshez.

Elsődleges feladat:
– találd meg a Security Roomot, majd szökj meg a pénzzel (Federales)
Másodlagos feladat:
– tulajdonítsd el öt rejtett pénzeszsákot (Triple bracelets)
– semmisíts meg 45 célpontot (Oozie Chest Tat)
– produkálj 12 fejlövést (Scorpion Back Tat)

Bejutva a kaszinóba, szokás szerint őrök támadnak mindenfelől, de az oszlopok sokasága miatt igencsak könnyű őket a másvilágra küldeni. A kaszinó annak rendje, s módja szerint tele van nyerőgépekkel, de lényegében csak az őrökre kell koncentrálni – jobbra haladva a masinák mellett szinte egyenes út vezet a pénztárig (közben óvatosan közelíts a célponthoz, mert a radaron is látható célpontok olykor a felső szintekről dobálnak meg csőgránátokkal) ahol némi muníció fe-

jében eljuthatsz egy liftig, amely természetesen üzemen kívül van. Egyenesen tovahaladva a vezérlőközpontban a számítógép segítségével aktiválhatod a felvonót. Ha már beindítottad, menj is le vele, a fémből készült ajtót berúgva pedig irts ki minden mozgó célpontot. A széfhez érve vedd fel a suskát és a kisebb pénzkötegeket, majd hagyd el a helyszínt a lift folyosójáról jobbra nyíló lépcsőházon keresztül.

AMIKOR MÁR AZT HITTED, NEM ÉRHET MEGLEPETÉS, A SYLVIOS FEKÉNYSÉGEN KÖNYÖRTELEN TÁMADÁSBA LENDÜLTEK...

09. Penthouse
Miután sikeresen elemelted a Kartell működtetéséhez szükséges pénzmagot, a rendszer teljes, totális káoszban leledzik és ezt a lépcsőházban kapott telefon is alátámasztja. A vezér visszatért a városba és személyesen kíván megegyezni veled, de természetesen ez nem kivitelezhető megoldás. Már csak egyetlen teendőd maradt: Saragosa rezidenciáján a másvilágra küldeni a gazfickót, hogy véglegesen átvehesd a hatalmat a drogbáró felett. A biztonsági kordonon átjutva a meglepetés erejét választod, hogy az épület tetejére épített Penthouse-ban vidd véghez terved…

Elsődleges feladat:
– találd meg és likvidált Saragosát (Kurupt)
Másodlagos feladat:
– produkálj 16 fejlövést (Chest Flames Tat)
– semmisíts meg 32 célpontot (Cemo Pants)

Kezdetnek mássz fel a létrán, és lődd hátba az ott sétálgató őrt. Kövesd a lokátor által mutatott célpont irányát és hatolj be a teraszra épített faépület együttesbe. Lopakodj el a medencéig, s mivel az út zárva van, ezért a túloldalra vezető útvonalat kell választanod. Saragosa bizonyára szeret fürdeni, mivel már a második medence mellett haladsz el, amit kicsit meg is kell festened a körülötte mászkáló őrök vérének színével. Az egyik kivilágított sarokban, ahol a szőke hölgyemények állnak, egy ajtó található: a mellékhelységen átjutva egyenes út vezet a bárba, ahol igencsak sokan tartózkodnak és még erősítést is hoznak magukkal. Kijutva innét látszólag megkerülted a bejáratot, így már bejuthatsz a villába. Odabenn az emelet felé kell venned az irányt, ahol a nagy lövöldözés közepette valaki elejt egy kulcsot, ami felettébb szükséges neked, ugyanis a Saragosához vezető út múlik rajta. Vedd fel gyorsan a Master Bath-ot nyitó kulcsot, (ha nem sikerül, akkor próbálkozz az emeleten levő célpontok holttestének valamelyikénél) és a tisztogatási művelet következtében nyisd ki az emeleten található bezárt ajtókat. Odaát Saragosa próbálja épp áztatni magát, kevés sikerrel: két-három határozott lövéssel küldd a másvilágra, és máris kiskirálynak nevezheted magad.

Az utolsó küldetés (Hacienda) teljesítésével egy bónusz szint is megnyílik, ami egy parkolóban játszódik és hangsúly főleg az érkező támadási hullámok visszaverésén van.
INFO

IV. fejezet – Liberation

Calderon teljesíti a Mendosával kötött üzletet, így egy helikopter segítségével elhagyja a helyszínt. Eközben Freeze a büntetését tölti a helyi fogdában és éppen eddigi életén elmélkedik. A felesége és gyermeke továbbra is ismeretlen helyen tartózkodik – élete megcsömörlött, értelmét vesztette.

10. Prison
Most, két évvel a történtek után egy börtönlázadás következtében azonban lehetősége nyílik a szökésre és a bosszúra, így a rabok áldásos tevékenykedésének köszönhetően kinyílnak a cellaajtók és Freeze megpróbálkozik a lehetetlennel: elhagyni a Crazy Horse állami büntetőtelepet.

Elsődleges feladat:
– nyisd ki az A börtönblokk celláinak ajtaját (Freeze's Prison Gear)
Másodlagos feladat:
– védd meg Lazarust (Chinese Pain Tat)
– semmisíts meg 45 célpontot ('No Parole' Decal)

A társad által lelőtt őr elejti a börtönblokk kulcsát, amit vegyél is fel – szerezz az egyik célponttól valami fegyvert és irány a nyitott rács, ahol a lépcsőn majd a blokkon végigszaladva a biztonsági átjáróhoz jutsz (Security Corridor). A Courtyard körzet zárva van, így a meneküléshez csak a Security szektor felé indulhatsz, ahol rövidesen egy SWAT mesterlövész puskával leszel gazdagabb. Az út azonban zárva van, így nincs más megoldás, mint visszafelé – legnagyobb szerencsédre azonban a Courtyard megnyílik, ahol a börtön udvarára jutsz ki. A Sniper segítségedre lesz, ugyanis az őrök nem csak a földön, hanem a falakon levő szögesdrótok mögül is támadnak és hagyományos fegyverzettel nehéz leszedni őket. Nyomulj végig a területen (a sötétzárkákban HP-t és muníciót is találhatsz), míg el nem jutsz a berobbantott falig, ahol az őröket leszedve a fegyenctelep raktárépületébe kerülsz. A rakódó dokkhoz szükséges kulcsot Warden irodájában találod, amivel a Loading Dock ajtaját kinyitva sikeresen átjuthatsz a börtön falain. Célozd be zöld jelzőfüstöt és éljen a szabadság!

11. Mall
Miután sikeresen megléptél a Crazy Horse állami büntetőintézetből, az életed rendezéséhez két nagy problémával kell szembenézned. A nehezebbik bizony Mendosa, akinek tudtára adták, hogy megszöktél a börtönből, így szabályosan kivégzőoszlopot rendel ellened. Mendosa tudja jól, hogy Freeze szabadlábra kerülése felfedheti a korrupt kapcsolatait Shaun Calderonnal és így egyszer, s mindenkorra derékba törheti a karrierjét, sőt! Rács mögé is kerülhet. Éppen ezért semmit sem bíz a véletlenre: a dokknál korrupt, lefizetett zsaruk egész hada vár téged…

Elsődleges feladat:
– találd meg a DrSays.com ruhaüzletet
Másodlagos feladat:
– szedj szét 5 db ATM-et (Black Gloves)
– teljesítsd a szintet újrakezdés nélkül (Red Hightops)

Miután kirakodtak a kamion hátuljából, amiben elbújtál, lépj ki a konténerből és próbáld meg likvidálni a területet az irányításuk alatt tartó rendőri szerveket. Ha sikerült, az ÉNy-i folyosón törj be a bevásárlóközpontba, ahol a tetőről érkező kommandósok megsemmisítése után keresd meg a Time & Wastin üzletet. A könyvesbolt és videotékának létezik egy hátsó kijárata, amely egy szervizfolyosóra vezet. Itt találhatsz némi gyógyító csomagot az ital automatáktól nem messze, azonban a hangsúly a gépek melletti folyosó túlsó oldalán van. Az ott levő ajtó ugyanis kapu a Media Crap üzletbe, ami már a bevásárlóközpont szíve és bizony igencsak sok embernek felkeltetted az érdeklődését odaát. Nagy tűzharcban tudod csak leszedni az összes mozgó célpontot, majd a kiállított kocsi felé indulva keresd meg a galériát, amelyből egyenes út vezet a DrSays.com ruhaüzletbe. Hátrahagyva a rabruhát, gyorsan átvedlesz valami kényelmesebbe, így már könnyebben el tudod intézni Mendosát. A hozzá vezető út nem zökkenőmentes, a bal oldali szobában néhány zsaru tanyázik, így először őket kell eltenni láb alól. Ha muníció nélkül maradnál, az öltözőkben találhatsz töltényeket az akcióhoz. Odakint verekedd magad el az újabb kiállított autóig, ahol a lépcsők alatt összefutsz Mendosa csatlósaival. Ezek már keménylegények, golyóálló mellénnyel és automata géppisztolyokkal, így igencsak nehéz őket a másvilágra küldeni. A lépcsősor alatt levő lift azonban kiváló fedezéket jelent, így csupán idő kérdése, hogy a katonák szép lassan lecsorogjanak oda. Ekkor szedd őket halomra, majd gyorsan szaladj fel a felső szintre, ahol szintén keress fedezéket. Likvidáld a maradék legénységet és egy nehezebb párbajban lődd fejbe Mendosát, aki a csőbombái ellenére sem nehéz ellenfél.

TUDTAD-E...

Hogy annyira megéhezett két betörő Malajziában munka közben, hogy miután összeszedte a családi házban az ékszereket és egyéb értékeket, jól belakmározott, utána meg elaludt?

Hogy megkaphatja az álombankrabló címet az a férfi, aki önelfogatással segítette a rendőrség munkáját? A 41 éves Brian Fenton az amerikai Barboursville városának egyik pénzintézetét rabolta ki, ám nem rohant el, hanem megkérte a pénztárost, hogy hívja fel a rendőrséget, és mondja meg nekik, hogy rablás történt.

Hogy a rendőrség egy rabló után kutat, aki megtámadott egy diákot, majd kerekesszékével sietve távozott? A mozgássérült tolvaj egy 22 éves fiatalember kínai eledelét vette el és szó szerint kereket oldott.

12. Hacienda
Két évvel azután, hogy elkaptak és börtönbe csuktak, sikerült megszöknöd és megfizetned Mendosának, aki miatt idáig jutottál. A megtorlás azonban nem segített megválaszolni a kérdést, hogy mi történt Monicával a feleségeddel és Daniellel, a fiaddal. A választ csak Shaun tudja, aki a koszos villából az óta igazi drogdíler luxusrezidenciát építtetett magának. A legvégső küldetés életed nagy akciója, amelyben Calderon emberein átverekedve egykori barátod előtt állva kiderül, hol is vannak szeretteid.

Elsődleges feladat:
– szolgáltass igazságot Calderonnak (Daz & Tech N9ne)
Másodlagos feladat:
– találj meg öt pénzeszsákot (Bulldog Chain)
– semmisíts meg 30 célpontot (G Cap Decal)

Mint Neo a Mátrixban, úgy pattansz át a vastag és magas kőfalon, hogy a rezidencia hátsó kertjén átverekedve magad vérbosszút vegyél a szeretteidért. Az útvesztőnek látszó kert valójában nagyon lineáris, egyszerűen át lehet jutni a túloldalra (az út egy kisebb kerti házon keresztül vezet). A kerten végiggyalogolva és a milliónyi bűnözőt halomra szedve eljuthatsz a villa főbejáratáig, ami ugyan zárva van, de a balszárnyon nyitva hagyott ablakokon keresztül bejuthatsz az épületbe. Odabenn szépen masírozz el a márványburkolatú hatalmas szobáig, ahol találni fogsz egy folyosót, ami átvezet egy másik, lépcsőfordulóval tarkított galériás terembe.

Az ajtók hirtelen bezárulnak és kezdetét veszi a végkifejlet: Shaun gorilláival körbevéve magát egy rövid monológ elmotyogása után (nem tudsz megölni, minek jöttél ide, stb…) teljes erejével rád támad. A feladat elsőre megoldhatatlannak tűnik, de nem az: maradj mindvégig a lépcsősor alatt, és szépen egyenként szedd le a kalapos marconákat, akik ha szép lassan is, de lecsorognak a földszintre. Ha már minddel végeztél, szaladj fel gyorsan az emeletre és végezz egyszer és mindenkorra a drogvezérré érett Calderonnal, aki mindent felhoz, csakhogy életben maradhasson… persze ez téged nem hat meg és a bosszú édes ízeként egy jól határozott mozdulattal kitöröd a nyakát. A beetetés (a családod meghalt) nem sikerül, Freeze az utolsó pillanatban felkutatja szeretett fiát és az örömteli egymásra találás eredményeként együtt veszik fel a versenyt a rájuk törő rendőri szervekkel. De ez már egy másik történet, a 25 to Life kálváriára itt és most véget ér…

Aki átrágta magát a történteken, rájöhet, hogy ez egy valós életből vett példán is alapulhat(na), ha normális és fordulatokban gazdag háttértörténettel áldották volna meg, de így csak egy abszolúte lineáris játékmenetet sikerült összekalapálni egy rettentően gyenge játékhoz. Nem túlságosan jó párosítás, ha a belefektetett időt és PR munkát nézzük. Sajnos ezek a „gettóból jövök, és mindenkit szétszedek" stílust képviselő TPS-ek kevés fantáziával, valamint a gyakran unalmas és rövid játékmenetükkel csak ideigóráig tartó kikapcsolódást okoznak és főképp az egyszerűségükről híresek. A 25 to Life multiplatform létjogosultságával nálam kivívta az elmegy jelzőt, de csakis a határozott többjátékos hancúrozásának köszönheti mindezt.

Stinger

\+ A MULTIPLAYER MEGLÉTÉN KÍVÜL MAXIMUM A ZENE
\- GYENGE FIZIKA, AI, GRAFIKA, TÖRTÉNET ÉS JÁTÉKÉLMÉNY
■ GRAND THEFT: AUTO 3, DEF JAM VENDETTA – 85%
▼ EXTRA: KELLEMES MULTIPLAYER MÓDOK
● VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

4

RicGame
Az áraink magasak, a szervíz lassú, a kiszolgálás kritikán aluli.
Bár részletre is vásárolhatsz, de kifizetni a kamatokat..viszont szépek vagyunk!
Ha nincs ennél jobb ajánlatod, akkor nézz be hozzánk...
de ha nem bírsz magaddal, házhoz is szállítjuk!
1082 Budapest, Harminckettesek tere 4.
bejárat a Kisfaludy utcából
Nyitvatartás:
Hétfőtől-szombatig 10.00-18-00-ig
Tel: 06-1-334-06-10
Mobil:+36-20-9-555-770;
Fax:+36-334-06-10
Honlap: www.ricgame.hu
E-mail: jatekkucko@ricgame.hu

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP,
PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

TORINO 2006

- 49GAMES
- 2K GAMES
- WWW.OLYMPICVIDEOGAMES.COM
- 2006. JANUÁR 10.
- TESZTPLATFORM: PC

KEVÉS IGAZÁN JÓ OLIMPIAI JÁTÉK KÉSZÜLT AZ ELMÚLT ÉVEKBEN, ÉS EZ A TREND MOST SEM VÁLTOZOTT MEG.

Szomorúak lehetünk, hiszen a lehangoló tény, mely szerint olimpiából csak kritikán aluli játékot lehet készíteni, ismét csak bebizonyosodott. Nem az a gond, hogy csúnya lenne a Torino 2006, éppen ellenkezőleg, csodaszép grafikával rendelkező cucchoz van szerencsénk. Az azonban már nem tesz jót egy játéknak, ha fél óra játék után unatkozni kezdünk, esetleg el is szenderedünk a képernyő előtt. Mert ebben az esetben éppen erről van szó, semmi nincs, ami lekötné szegény usert, a különböző versenyszámok jönnek, mennek, aztán vége is az eseménynek, és kész.

Persze hazudnék, ha azt mondanám, hogy a Torino nem okozott nekem néhány kellemes percet, jól el lehet vele szórakozni unalmas hétköznap estéken.

Említettem, hogy külsejét tekintve nincs oka szégyenkezésre, nagyszerűen néznek ki a helyszínek, a versenyzők is viszonylag aprólékosan vannak kidolgozva, és néha még hó is szemerkél, ami remekül mutat. Ha azonban mélyebbre hatolunk, rettentő korcs belsőt találunk. A legfőbb gond ott van, hogy egyszerűen az ember nem érzi az olimpia hangulatát, gyakorlatilag nincs motivációja, hiszen a versenyszámok meglehetősen monoton hangulatúak, sőt ha beértünk a célba kilök nekünk egy végeredményt, ahol ott vagyunk mi, meg a többi hét versenyző, akik valószínűleg testvérek, mert családnevük megegyezik (Computer), míg keresztnévként a tréfás kedvű szülők számokat adtak neki. Így előáll a nívós mezőny, Computer 1-7, és a csehszlovákiai babbit. Ha érdekelne, talán fel is háborodnék, hogy maradhat benne egy ilyen igénytelenség a végleges verzióba, de igazából nem sok minden változna, ha sok kis Jürgennel meg Hans-Jörggel kellene összemérnem a tudásomat.

A másik dolog, ami rettenetes, a kommentátor. Minden egyes versenyszám kezdetén eldarál egy halál unalmas monológot arról, hogy milyen jó formában voltunk egész évben, meg hogy lesz-e vajon érmünk, végezetül elmondja a négy évvel ezelőtti győztes nevét, amit még ellenőrizni sem tudunk, mert végül is mondhat akármit, úgyse tudom, ki nyerte Naganóban a női egyéni bobversenyt. A legviccesebb az, mikor egy-egy balul sikerült megmozdulásunk után harsány „Oh, no", és „Argggghh" hagyja el a száját, majd egy másodperc múlva ismét halotti csöndben figyeli az eseményeket. Borzalmas, szerintem mindenki jobban jár, ha kikapcsolja.

SPOILER FAKTOR

Most pedig nézzük meg kicsit közelebbről, milyen sportágak kaptak helyet a játékban, és mit kell tennünk ahhoz, hogy érmekkel megrakodva térjünk haza szülőföldünkre.

Alpine Skiing: A móka lényege annyi hogy a hegy tetején veszünk egy nagy levegőt, ellökjük magunkat, és miközben kék és piros kapukon haladunk át, lesiklunk a hegy alján álló nép közelébe, akik utána éljeneznek minket, még ha száz éves negatív rekordot is sikerült megdöntenünk. A legfontosabb dolog, hogy kerüljük a hirtelen mozdulatokat, higgadtan kezeljük a két iránybillentyűt, és persze ne hagyjunk ki túl sok kaput, mert akkor ki is zárnak, ismerjük be: jogosan. Még egy dolgot nem árt tudni: optimális

AZ ÚJ MÓDSZER SZERINT A VERSENYZŐK A TELJES TÁVOT LEFUTOTTÁK...

induláshoz a vibráló csíkot akkor állítsuk meg, mikor az teljes hosszában látható. Vannak neki különböző változatai, Downhill, Super-G, Slalom, és Giant Slalom, de olyan eget rengető különbség nincsen köztük.

Luge: Magyarul szánkó, itt is figyeljünk oda az indulásnál, és ügyeljünk arra, hogy lehetőleg ne súroljuk a pálya oldalát, miközben száguldunk lefelé. A különböző súrlódási erők az ember egészségére nézve sem a legjobb cimborák, ráadásul le is lassít minket, és utolsók leszünk, ami szégyen.

Ski Jumping – Normal hill/Large hill: Síugrás, szoká-

A LEGENDA

Az Accolade egykor isteni játéka, a Summer Challenge nem kerülhette el sorsát, így második epizódjában a téli sportok

szerelmesei is hódolhattak szenvedélyüknek. A Winter Challenge megjelenési éve '91 volt, és rövid idő alatt igen közkedveltté vált, dacára annak, hogy egy-egy komolyabb menet után mindenki cserélhetett billentyűzetet/joyt. Mindenesetre valószínűleg ez minden idők legjobb olimpiai játéka, pedig már 15 éves.

sunkhoz híven indulás a tetőről, repülés, és taps. A lejtőn egy kedves rajz segít nekünk az egyensúly beállításában, az a lényeg, hogy mikor elrugaszkodunk, többé-kevésbé egyenesen álljon a szerkezet. Miközben siklunk a levegőben, megjelenik egy másik balanszméter, ezt is próbáljuk úgy szabályozni, hogy leérkezéskor lehetőleg vízszintes legyen, ellenkező esetben eltaknyolunk, és valószínűleg meg is halunk. Persze ez csak egy játék, így hiába estünk 100 méteres magasságból a gerincünkre, azért szép pontszámokat kaphatunk.

Speed Skating: Az egyik legjobb irányítási rendszert a gyorskorcsolyánál találjuk. Itt indulás után

egy rövid sprintszakasz következik, ezen a részen vad billentyűzetcsapkodással el kell érnünk egy tűrhető sebességet, majd az első kanyar után a felvillanó gombokat kell nyomkodnunk (nem túl bonyolult, balra és jobbra), mégpedig úgy, amilyen az ideális versenyző ritmusa, vagyis ahogy váltogatja a lábait. Ha rááll az ember keze, és megszokja, egész szép eredményeket lehet elérni.

Biatlon: Na ez a másik sport, amellyel sokáig elszórakozhatunk. Aki esetleg nem tudná, a biatlon annyit tesz, hogy sífutunk egy kicsit, aztán lövünk, és így tovább. Itt is van egy kis mérőműszer, ami emberkénk energiáját mutatja. Ha túlhajtjuk, lógó nyelvvel, összegörnyedve pihen egy kicsit, ekkor győzelmi esélyeink gyakorlatilag nullára esnek vissza. Lehetőség van sprintre is, ezt egy kis zöld nyíl mutatja, ám óvatosan bánjunk ezzel a funkcióval, mert könnyen leterhelhetjük szerencsétlen versenyző izmait. Ha lejtő következik, nyomjuk ki a popónkat, és engedjük át magunkat a siklás örömeinek, így energiát spórolhatunk. A lövés egyébként rém egyszerű, egérrel céloz, lő, majd kultúráltan ünnepel.

Bob: Bobozni remek szórakozás, és jó reklámja is volt a kilencvenes évek elején, amikor a Jég veled című, jamaikai olimpiai csapatról szóló remek vígjáték hódította a nézőket. Azóta kétségkívül ők a sztárok, most is nyomatják a reklámjukat az Eurosporton szinte minden nap.

Egyébként a legenda szerint az első afrikai síugró bemutatkozásakor teljes stressz uralkodott el a rendezőkön, különösen az elsősegélyre szakosodott tagjain, hiszen a fickó – hasonlóan a jamaikaiakhoz – még sosem látott igazi havat, így mindenki attól rettegett, hogy kitöri a nyakát. Végül élve megúszta, de a helyiek azóta is csodát emlegetnek. Ja, hogy a játékról mit lehet mondani? Egy az egybe, tök ugyanaz, mint a szánkózás, csak picit más a grafika.

Cross Country Skiing: Mint a neve is mutatja, ez egy nyugis műfaj. Menni kell előre, nehezítésképpen síléceket viselve, és közben lehet gyönyörködni a tájban. Csak komoly türelemmel rendelkező játékosoknak ajánlott, senki sem fogja üvöltve, adrenalin túladagolás miatt elveszíteni az eszméletét. Persze azoknak is jó, akik szeretnek sífutni, de nincs pénzük a hegyekbe menni, mert szép.

Nordic Combined: Ez egy-két számból álló kombinált verseny, a síugrást, és a sífutást hozza össze, és a két eredmény összege alapján adogat büntetőidőket. Értelemszerűen, akinek a legalacsonyabb az idő eredménye, az örülhet.

Nem mondom, hogy ez minden idők legrosszabb, olimpiát feldolgozó játéka, sőt, szerintem az élmezőnyben foglal helyet, de akkor is kevés. Egyszerűen nem értem, pedig maga a téma na-

gyon hálás, a négyévente megrendezésre kerülő játékokat szinte mindenki kedveli, ki ezért, ki azért. Persze kimaradtak a legélvezetesebb részek, a jégkorong ill. a curling, szóval ez is a Torino 2006 főbűnei közé sorolható. Azért elmegy egynek, ha másért nem, hát a multi üzemmód miatt, ahol összemérhetjük tudásunkat a család többi tagjával, ami azért már valamivel jobb szórakozás, mint a Computer család ellen hajtani.

Babbit

+ EGÉSZ JÓ SZÓRAKOZÁS
- EGÉSZ JÓ SZÓRAKOZÁS... EGY DARABIG
■ ATHENS 2004 – 66%
▼ EXTRA: HOTSEAT A CSALÁDDAL, MAXIMUM NÉGY JÁTÉKOSIG

VÉR FAKTOR: ●○○○○ HUMOR FAKTOR: ●○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●○○○

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Az első téli olimpiát 1924-ben rendezték a franciaországi Chamonix-ban, s akkor 11 nő, és 247 férfi vett részt, míg a legutóbbi 2002-es rendezvényen 886 nő és 1513 férfi állt rajthoz. Akadnak érdekességek is, pl. a Lake Placidban megrendezett eseményen a kritikus hóhiány miatt (ami ugye nem a legideálisabb egy téli olimpia esetében) vonattal szállították a helyszínre a fagyott csapadékot. Körültekintve szeretett Kárpát-medencénkben, nem mondható, hogy olyan sikeresek lennénk a téli, mint a nyári ötkarikás játékokon, de azért '24 óta becsúszott 2 ezüst-, ill. 4 bronzérem. A téli olimpiák történetének legeredményesebb nemzete egyébként Németország, majd őt szorosan követi a Szovjetunió, akik azért már valószínűleg nem fognak beelőzni.

NYEREMÉNY-JÁTÉK
3. FORDULÓ
Betűtenger

Az alábbi betűtenger 10 játék címét rejti. Találjátok meg mindet!

```
P T G Z D Z T H E I N C R E D I B L E S
T V R K P V O P I W C D X Y I Z K F H S
W N F M T X R K U W E Q Q R L V W Y Q K
Z V E T O R I N O 2 0 0 6 V G I F G M X
P P A Y A D V E N T R I S I N G T U P X
X K A Y Q G N B S G K I N G K O N G S E
C Q U C C C Z N C C D G T I F A Y M Z Y Z
J O E U R C K I I U E B N M W X O F C G
L B U R F Y V J V E H Y R K D K B A H Z
T Y A B R T L T I S V L J Q Y R T L O M
W A B D W N A P L M X L P U H I P Y N T
K Z I E Q R H C I E D U G R B E R Q A W
K B N I A N D J Z K I Q Q R R P N T U X
T X X S I V Q E A A G J V F O P M B T V
P W F I S I A H T Y G Y E W A U B Y S B
A T M W U C U K I F J B U O K A E E Y D
Y M M G D A G E O F E M P I R E S I I I
K S T V E N Z I N X Q J W N Q L C A L M
A P Q L K G U N I B L O O D R A Y N E 2
B L B B I A E A V T P B I Y L Y V O R E
```

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁRCIUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY PS2!
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

AUTOMEX KFT

KUPON
GM 2006/01
3. feladvány

24 THE GAME

- SCEE
- SCEE
- WWW.24-THEGAME.COM
- 2006. FEBRUÁR
- TESZTPLATFORM: PS2

- A KULTIKUS SOROZAT MÉLTÓ FELDOLGOZÁSA, NEM CSAK RAJONGÓKNAK.

SPOILER FAKTOR

2001-ben a tengerentúlon elindult egy sorozat, méghozzá egy igen furcsa koncepcióval. Adott Los Angeles, adott a CTU, vagyis Terroristaelhárító Egység, valamint néhány egyén, aki az első afrikai amerikai elnökjelölt életét fenyegeti, továbbá az egyik legjobb ügynök, Jack Bauer éppen fedélzeten van. Ezt a pár alkotóelemet fogták, és azt mondták: mi lenne, ha sorozat egy évadja 24 részből állna, mindegyik rész egy-egy órát dolgozna fel, így valósidőben láthatnánk egy egész nap izgalmas történéseit. Bizony a Los Angeles-i CTU-val eltöltött 24 óra kellőképp pörgős és izgalmas volt ahhoz, hogy a sorozatnak komoly kritikai, valamint közönségsikert hozzon. Így aztán jelenleg az ötödik évadja fut a sorozatnak, melyben Mr. Bauer ismét egy nehéz napnak néz elébe.

A 24 kronológiáját tekintve a játék a második, és harmadik évad közötti időszakban játszódik, megismerjük néhány új karakter előéletét, tisztába kerülünk bizonyos motivációkkal, a két szomszédos évadból pedig megválaszol néhány kérdést a program. 24-hez méltóan a sztorinak jónak kellett lennie, és talán egy kicsit vérszegényebb képet festene ugyanezzel a történettel a sorozat a TV-képernyőn, így játékformában viszont azt kell, hogy mondjam: működik a dolog. Izgalmas, kellőképp akciódús, és még értelme is van. Szerencsére több karakter bőrébe is belebújhatunk a játék során, így nem estek a fejlesztők abba a csapdába, hogy mindig Jacket hozzák durvábbnál durvább helyzetekbe.

A sok karakter sok játékmódot is takar egyben. A CTU technikusaival értelemszerűen nem fogunk terroristákat levadászni, azonban kiválóan értenek a kódfeltörésekhez, műholdas keresésekhez, hálózatokhoz, és egyéb nyalánkságokhoz. Mikor ezekre kerül a sor, nekünk kell vezetni a kezüket, kisebb minijátékok képében jelennek meg a különféle feladatok.

Ugyanakkor Jack, Tony, vagy Chase – akik a terepen is otthon érzik magukat, nemcsak az irodában –, kitűnő karakterek harci feladatokhoz, lövöldözésekhez. Vagy, ha már itt tartunk, Jack kedvence is szerepel a játékban: a kihallgatás. Nagyon ötletes, és változatos játékmenetet produkáltak nekünk a készítők, ezért mindenképp dicséret illeti őket, végre nem egy sablon shootert kapunk, hanem valami olyasmit, ami maximálisan visszaadja a sorozat hangulatát.

Ezt hatásosan teszi a játék, mert ugyanazt a – Sean Callery által komponált – Soundtrackket használja, mint a film, hasonló kamera beállításokat alkalmaznak az átvezetők alatt, mint a sorozatban. Továbbá az összes főbb karakter digitális tükörképét, valamint hangját is odaadta a játék szereplőinek, így elérték azt a hatást, hogy tényleg olyan lett a 24: The Game, mint egy interaktív évad a szériából.

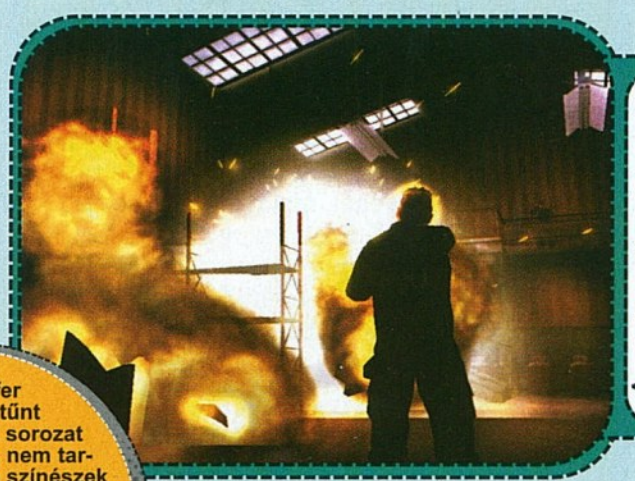
INFO

Mielőtt Kiefer Sutherland feltűnt volna a 24 című sorozat főszereplőjeként, nem tartozott a jól kereső színészek közé. A 2004-es Életeken át című filmben viszont annyi gázsit kapott, mint a főszereplők, holott Kiefer-nek csak három percnyi jelenete volt.

Nem is húzom tovább az időd, essünk is neki a végigjátszásnak, nézzük meg, mi jót tartogat az elkövetkezendő 24 óra Jack Bauer, és a CTU iroda számára.

06:00-07:00

A Los Angeles-i Terroristaelhárító Egységnél minden nap akad valami olyan feladat, aminek sikeres teljesítésével több száz, ezer, vagy akár millió ember életét is megmenthetjük. Ez a nap is hasonlóképp kezdődik, mint a többi: névtelen telefonhívás figyelmeztet minket arra, hogy a kikötőben az egyik hajón egy hatalmas ricin-bomba várja azt, hogy felrobbanhasson. Jack bőrébe bújva végig kell vezetni a CTU akciócsoportját a hajón, megsemmisítve minden ellenállást, biztosítva a terepet, valamint megtalálva a bombát. Bevezető küldetés révén nem lesz semmi problémánk: elsajátítjuk a kezelést, elfogunk néhány terroristát, és megtaláljuk a bombát. Mire idáig elérünk, már 06:46-ot mutat majd az óra.



ÁLDÁSOS TEVÉKENYSÉGÜNK NYOMÁN AZ EGÉSZ HANGÁR LÁNGBA BORULT.

A küldetés második felében a ricin-bombát magát kell majd hatástalanítani. Mivel ez is tutorial jellegű, nem lesz nehéz dolgunk, csak követnünk kell az áramköröket úgy, hogy meglegyenek a kapcsolódási pontok.

A játék további részeiben jóval durvább hatástalanítási eljárásokba is belebotlunk.

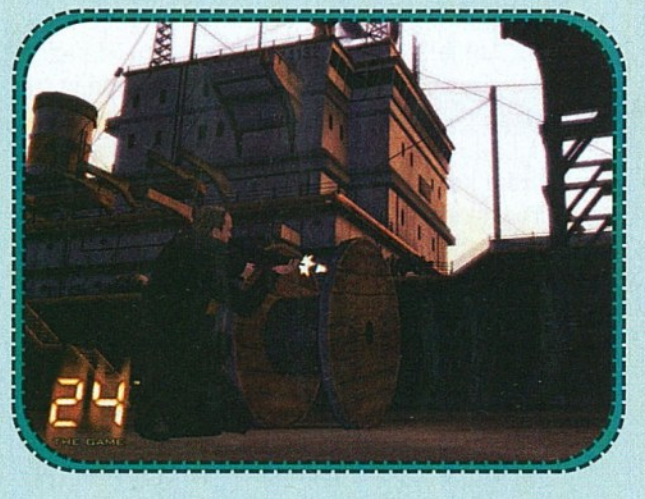
07:00-08:00

Hirtelen Los Angeles-ből átkerülünk egy teljesen másik helyszínre, pontosabban Washington DC-be. Ekkor Chase Edmunds még a keleti-parti CTU irodában dolgozik, és már másfél éve beépült egy terrorszervezetbe. Az álca megdől, ezért a feladatunk az lesz, hogy leamortizáljuk a négy kommunikációs portot, megkeressük a biztonsági kódkártyát, ezzel bejussunk a vezérlőbe, zárjuk le a bázist, majd végül kiiktassuk a két helyi vezért.

Ez sem vészes küldetés, ha aktívan keressük a fedezékeket, valamint pontosan célzunk. A vége felé lesz egy kis gubanc, ugyanis meghatározott időnk van a két fejes kiiktatására, különben semmit sem ér a bázis lezárása. Noha fedezé-

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

kek mögé veszik be magukat ezek az ellenségek, sokra mégsem mennek vele, mert ami az ő védelmükre szolgál, az ugyanúgy megvéd minket is. Ebből a pozícióból lényegesen könnyebb őket eljuttatni a fekete plasztik zsákba. Gyorsan kell cselekedni, merésznek kell lenni, majd végül rohanni a hatalmas „Exit" feliratú rámpához!



08:00-09:00
Vissza a Los Angeles-i színtérre. A frissen megszerzett információk alapján Jack Bauernek egy bizonyos Robert Daniels-t őrizetbe kell vennie, ő talán tud valamit, ami hasznosnak bizonyulhat.
A küldetés első felében Jack szolgálati autójába pattanhatunk, a város nem túl zsúfolt útjain meghatározott idő alatt el kell jutni Daniels házáig. Nem nagy probléma, az út alatt mindenki ráérez a SUV irányítására, fizikájára. Erre szükség is lesz, mivel ahogy megérkezünk a megadott címre, a gyanúsított meglép egy furgonnal. Üldözzük őket, de az autópályán vigyázzunk, nehogy túl közel menjünk, mert a golyószóróval könnyedén kárt tehetnek bennünk. Biztonságos távolságból követve őket megérkezünk egy belvárosi irodaház parkolójába.

A misszió második része arról szól, hogy megtaláljuk Daniels-t ebben az épületben. Mint, ahogy az lenni szokott, ehhez át kell verekednünk magunkat jó néhány ellenségen, és emeleten, de mostanra már jól kezeljük a 24 fegyverkínálatát, így különösebb gondunk nem lehet ezzel a lövöldözős résszel.

09:00-10:00
Az igazán mókás rész csak ebben az epizódban következik! Végre elkaptuk Daniels-t, ám, ahogyan az Jacknél néha előfordul, kisebb károkat okoztunk benne. Semmi baj, mivel most jön a kihallgatás, így ezt hasznunkra tudjuk fordítani.
Három kérdésfajtát alkalmazhatunk a gyanúsítotton. Agresszívet, Semlegest, és Megnyugtatót. A grafikonon figyelve az alany életjeleit láthatjuk, hogy milyen tartományban hajlandó információt adni, ennek megfelelően kell váltogatni kérdéseinket. Ha összeszedjük a meghatározott információmennyiséget, akkor megtörhetjük az illetőt, és a küldetés sikeres. Csak fürgén, mert időre megy.

A második feladat ebben az órában, hogy a CTU irodájában az adatfeldolgozó bőrébe bújva átnézzük az alelnök útvonala mentén fekvő irodaházakat, terroristák után kutatva. A pozíciók:
1-es épület, Tető, déli oldal.
1-es épület, harmadik szint, déli oldal.
1-es épület, második szint délkeleti oldal.
2-es épület, hetedik szint, keleti oldal.
2-es épület, ötödik szint, északkeleti sarok.
3-as épület, tető, északi oldal.
3-as épület, ötödik szint, északkeleti sarok.
4-es épület, hatodik szint, északnyugati sarok.
5-ös épület, kilencedik szint, északi oldal.

A levezető fázisban már csak Jack bőrébe kell bújnunk, hogy egy távcsöves puskával leszedjük az ellenségek garmadáját.

10:00-11:00
Ez a küldetéssel teli óra igazán izgalmas lesz. Illetve mégsem annyira, de ez legyen a legnagyobb baj. Mindenekelőtt töredezettség mentesíteni kell egy PDA adattárolóját (nem röhögni, ez akciójáték!).
Két partíció van összesen, ezek kék és piros blokkokból állnak. Ahogy a kijelölés egy-egy adattöredék fölé kerül, azonnal meg kell nyomnunk a Kör, vagy az X gombot. Ilyenformán bekerül minden töredék a neki megfelelő partícióba, így megszerezhetjük a szükséges információkat.

A következő részben Tony Almeida bőrébe bújhatunk, aki a koreai negyedbe száguld némi információ reményében. A kis boltba betérve mondhatunk akármit az ázsiai srácnak, a beszélgetés vége úgyis az lesz, hogy beküld minket a hátsó szobába. Látjuk, hogy ott nincs semmi, és a fiatalember menekülőre fogta a stílusát, ezért utána kell erednünk. Vigyázzunk, nehogy beleütközzünk az elénk hajigált dolgokba, különben nem tudjuk elkapni. Jó párszor újra kellett próbálnom, mire sikerült. A többsávos főútig van esélyünk arra, hogy elfogjuk az illetőt.

11:00-12:00
Tony megszerezte az információkat az ázsiai férfitól, így továbbhaladhat a nyomozás. Lee Jin Yu címére kell hajtanunk, méghozzá most azonnal. Fontos, hogy a férfit bevigyük kihallgatásra, létfontosságú információk lapulnak elméjének legsötétebb szegleteiben. Rögtön balra a sikátortól parkol egy bájos autó, amit simán elköthetünk. Különösebb problémák nélkül megérkezünk az apartman házba, még nagyjából egy percünk marad is.

A következő részben Tony-val fel kell küzdenünk magunkat a hatodik emeletre, ugyanis a gyanúsított a 628-as lakásba van bejelentve. Ez azt jelenti, hogy fel kell baktatnunk a hatodik emeletre, de ez csak leírva fest ilyen egyszerűen. Út közben figyelnünk kell az oldalra nyíló lakásokba, mert volt példa arra, hogy békésen, gyanútlanul ballagtam, és oldalról néhány lövéssel egy pillanat alatt leteríttek. Az ellenségeket nem nehéz leszedni, mert a szűk folyosók maximálisan nekünk kedveznek. Mikor elérjük a 628-as lakást, vegyük elő a pisztolyunkat, mert nagyon pontos lövésre lesz szükségünk. Az egyik fickó pajzsként használja a gyanúsítottunkat, ezért egy halálpontos fejlövéssel kell megoldanunk a helyzetet.

A KEZDETEK

A 24 című sorozat Pilot epizódját 2001. április 24-én fejezték be, ez ment el a stúdiófőnökökhöz, akik azonnal ráéreztek a siker ízére, így zöld utat adtak a sorozatnak. A premier kora ősszel lett volna, ám a World Trade Center elleni terrortámadás miatt el kellett halasztani a bemutatót. Mindez nem volt elég, de még a sorozat első epizódjait is meg kellett vágni, mivel a terroristák pont egy 747-est robbantanak fel bennük, hogy eltereljék a figyelmet a későbbi terveikről.
Ezekből az apróságokból is kitűnik, hogy a sorozatnak nem volt egy könnyű indulása, ám a siker mégis utolérte végül.

12:00-13:00
Még mindig Tony Almeidát személyesítjük meg, most éppen az előbb elfogott gyanúsítottat kell visszavinnünk a CTU irodába kihallgatásra. Úgy tűnik, hogy néhány személynek nem tetszik ez a verzió, ezért egy fehér szedánnal, és egy sötét furgonnal utánunk erednek. Folyamatosan próbálnak lelökni minket az útról, de az autópályán ügyesen navigálva sikeresen lerázhatjuk őket. Ahogy visszaérünk a CTU központba, máris nyakunkba varrják a következő feladat megoldását is!

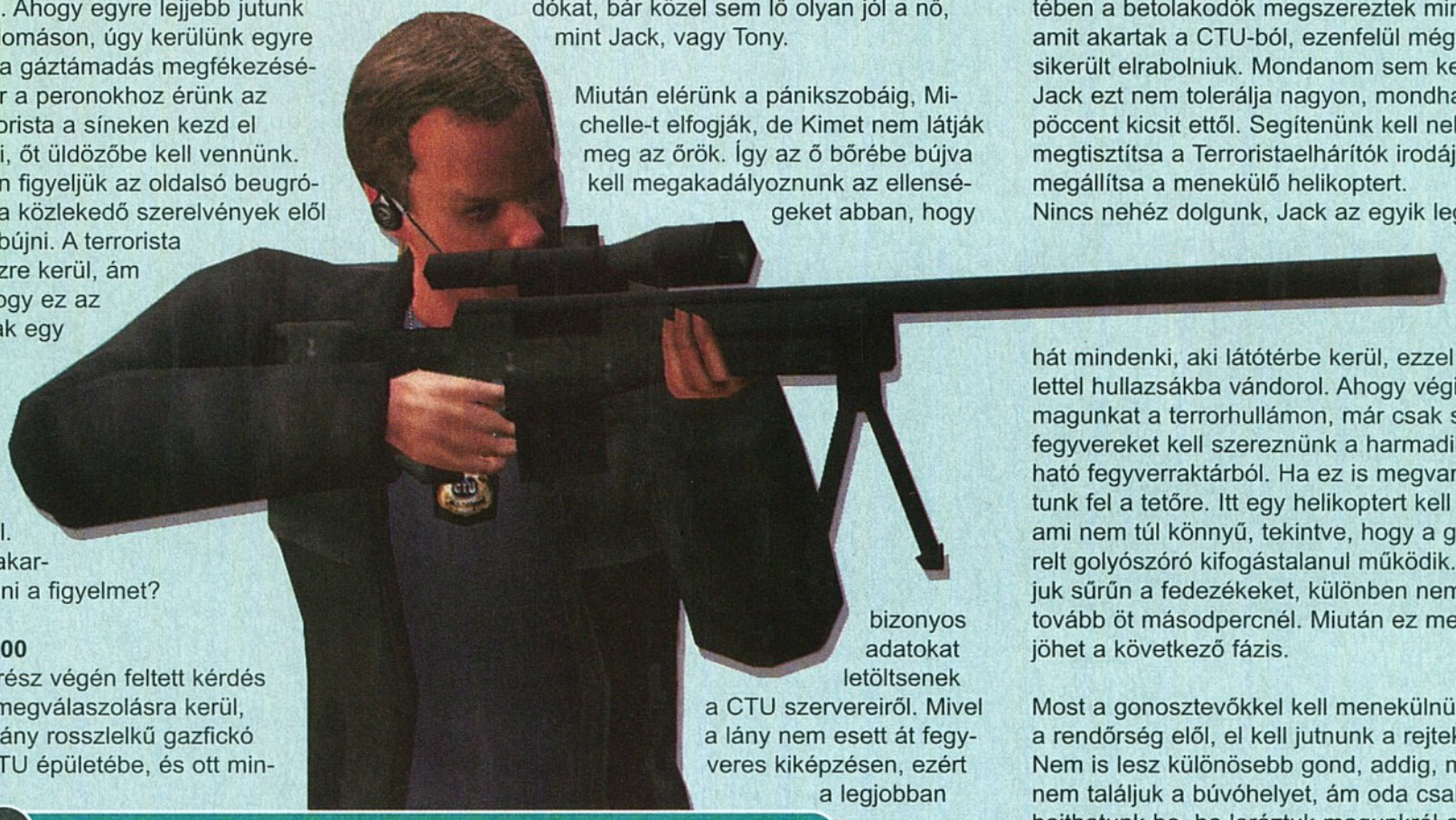
Valaki gáztámadást tervez a Los Angeles-i metróhálózat ellen, szinte minden akciócsoportot a névtelen telefonhívásban megjelölt állomásra küldik, természetesen Tony is a helyszínre siet. A misszió nem bonyolult, mindössze annyira

AZ AUTÓBÓL GOLYÓSZÓRÓVAL OSZTJÁK RÁNK AZ ÁLDÁST, LE KELL MARADNUNK, HOGY NE ÉRJ ROBBANJUNK FEL.

kell vigyázni, hogy a civil áldozatok számát a lehető legalacsonyabban tartsuk a lövöldözések során. Ahogy egyre lejjebb jutunk a metróállomáson, úgy kerülünk egyre közelebb a gáztámadás megfékezéséhez. Mikor a peronokhoz érünk az egyik terrorista a síneken kezd el menekülni, őt üldözőbe kell vennünk. A térképen figyeljük az oldalsó beugrókat, mert a közlekedő szerelvények elől nem ár elbújni. A terrorista hamar kézre kerül, ám kiderül, hogy ez az egész csak egy elterelés volt, semmilyen gáz nem volt a gyanúsítottaknál. De miről akarták elterelni a figyelmet?

13:00-14:00
Az előző rész végén feltett kérdés azonnali megválaszolásra kerül, mivel néhány rosszlelkű gazfickó betör a CTU épületébe, és ott mintás, így maximális biztonságot nyújt. Michelle-nél van fegyver, így könnyen elintézhetjük a támadókat, bár közel sem lő olyan jól a nő, mint Jack, vagy Tony.

Miután elérünk a pánikszobáig, Michelle-t elfogják, de Kimet nem látják meg az őrök. Így az ő bőrébe bújva kell megakadályoznunk az ellenségeket abban, hogy bizonyos adatokat letöltsenek a CTU szervereiről. Mivel a lány nem esett át fegyveres kiképzésen, ezért a legjobban



SECRET AGENTS

Jack Bauer:
Jack Bauer a 24 című sorozat szuperügynöke. Miután elvégezte az iskoláit, beállat a Los Angeles-i rendőrség SWAT csapatába, ám onnan hamar elszabadult. Nagyobb kihívásokat keresvén beállt a tengerészgyalogság Delta Force alakulatába, majd a CIA-nél dolgozott, mint bevethető ügynök. Ezt követően került a CTU élére, ahol nem sok időt töltött öntörvényű viselkedése miatt, de a sorozatból több is kiderül. Kiválóan ért a közelharchoz, a lövészethez, valamint a vallatáshoz.

Sam Fisher:
Mindenki ismeri már éjjellátóval felszerelt ügynökünket, aki a Third Echelon fedőnevű, titkos, NSA alá tartozó szervezet oszlopos tagja, már a megalakulás idejétől. A kezdetek kezdetén Fisher még a CIA-nál dolgozott, szintén bevethető ügynökként a terepen, ám hamar átszerződött a tengerészgyalogság speciális egységéhez, a NAVY S.E.A.L.-hez, mielőtt csatlakozott volna a Third Echelonhoz. Fisher rendkívül akrobatikus egyén, fizikai állóképessége páratlan. Ennek megfelelően közelharcban szinte verhetetlen.

Snake:
Snake a Les Enfants Terribles, vagyis a „borzalmas gyermekek" projekt keretei közt született. Orvosok klónozták a huszadik század legnagyobb harcosát, Big Bosst, ám Snake nem csupán egy nyersklón. Számos gént kihangsúlyoztak benne, hogy még jobb legyen, mint a mintapéldány. Bár megrögzött bagós, mégis fitt maradt, és akármikor képes közelharcban, vagy távolról végezni az ellenséggel!

denki túszul ejt. Logikus, hiszen az összes akciócsoport a metrófenyegetés területén, a terepen tartózkodik, a sima biztonsági őröket pedig könnyű szerrel kiiktatták a betolakodók. Michelle Dessler és Kim Bauer éppen az egyik Technikai helyiségben vannak, így őket még nem érték el a terroristák. Nincs más hátra, a két nőt el kell kalauzolnunk az M3-as nevezetű pánikszobába, ahonnan nincs se ki, se bejú úgy járunk, ha elkerüljük az őrökkel való találkozást. Tony folyamatosan instrukciókkal lát el minket, így nem fogunk elakadni. A végén arra vigyázzunk, mikor már beérünk a munkaállomások fölött húzódó függőfolyosóhoz, hogy guggolva osonjunk, és ne csapjunk zajt. Ily módon megszerezhetjük Tony irodájából a belépőkártyát, és időben lekódolhatjuk a merevlemezt.

14:00-15:00
Az események különös láncolatának következtében a betolakodók megszereztek mindent, amit akartak a CTU-ból, ezenfelül még Kimet is sikerült elrabolniuk. Mondanom sem kell, hogy Jack ezt nem tolerálja nagyon, mondhatni bepöccent kicsit ettől. Segítenünk kell neki, hogy megtisztítsa a Terroristaelhárítók irodáját, majd megállítsa a menekülő helikoptert.
Nincs nehéz dolgunk, Jack az egyik legjobb lövész az egész játékban, tehát mindenki, aki látótérbe kerül, ezzel a lendülettel hullazsákba vándorol. Ahogy végigküzdjük magunkat a terrorhullámon, már csak súlyosabb fegyvereket kell szereznünk a harmadikon található fegyverraktárból. Ha ez is megvan, futhatunk fel a tetőre. Itt egy helikoptert kell kilőnünk, ami nem túl könnyű, tekintve, hogy a gépre szerelt golyószóró kifogástalanul működik. Használjuk sűrűn a fedezékeket, különben nem húzzuk tovább öt másodpercnél. Miután ez megvan, jöhet a következő fázis.

Most a gonosztevőkkel kell menekülnünk a rendőrség elől, el kell jutnunk a rejtekhelyre. Nem is lesz különösebb gond, addig, míg meg nem találjuk a búvóhelyet, ám oda csak úgy hajthatunk be, ha leráztuk magunkról az összes rendőrt. Ehhez vakmerő autósmutatványokat kell bevállalnunk, mire végre elhagyhatjuk a kíséretet.

A legutolsó fázisban a CTU irodában helyre kell állítanunk a merevlemez három partícióját, ezt a megszokott módon tehetjük meg. Ezt követően két számkódot kell betáplálni a gépbe, ezek a következők: 3720092, és 8915568. Az utolsó feladat a hálózat helyrerázása, ehhez a kiindulóponttól a *fel, fel, balra, fel, balra, fel, jobbra, balra-le, le, le, jobbra, jobbra, jobbra* irányt kell követnünk!

15:00-16:00
Madsen kapcsolatba lép Jackkel, és azonnal elszalajtja a Los Angeles-i CIA irodájába, mivel a CTU-n kívül csak ott dekódolhatja azt a merevlemezt, amit Kim sikeresen titkosított még az

ostrom ideje alatt. Gyorsan pattanjunk be az egyik SUV-ba, és teperjünk át a belváros másik felére, ott lapul a célpont.
Az épületben kis cselhez kell folyamodnunk: mivel nincs engedélyünk arra, amire Madsen megkért minket, ezért titokban kell operálnunk. Rögtön a beléptető pultnál kedveskedjünk a recepciós néninek, hazudjuk azt, hogy Mr. Linnellnek hívnak minket, és a látogatócsoporttal érkeztünk. Ad egy vendégbelépőt, ami feljogosít minket a belépésre. Bent csatlakozunk a csoporthoz. Amikor megállnak, nekünk apró feladataink lesznek. A lényeg az, hogy a végrehajtásuk közben ne vegyen észre minket senki. Lesz egy kódkártya lopás, számítógép feltörés, és egy biztonsági őr kiiktatás. Mindez gyerekjáték, ez után jön a neheze.

Az őrtől elszedtük az azonosítót, így beléphetünk a szigorúan őrzött részekre is. Nem baj, ha meglátnak a minket a biztonságiak, kivéve, ha zárt szobába térünk be. Teljesítsük a feladatokat, majd irány a tetőn lévő Műholdvevő antenna. Itt pár adatátkonfigurálás, és kivégeztük ezt az órát is.

16:00-17:00
Mivel a CIA hamar rájött a turpisságra, ezért nincs maradásunk az épületben, fel kell vennünk a nyúlcipőt. Szaladjunk gyorsan oda a szemben található három autó egyikéhez, és tűnjünk el a titkos ügynökök szeme elől. Ha a fehér kabrióba ülünk, akkor egy gyors, de sebezhető járművet kapunk, ha a Rendőrautóba, akkor egy közepesen gyors, masszív, de nehezen irányítható gép lesz a miénk. Legjobb választás a fekete SUV, mivel az kellőképp sebes, fordulékony, és strapabíró. Le kell ráznunk az összes ügynököt, mielőtt megállhatunk a rejtekhelyen.

PECH: A HÁZBAN LEVŐ DROGOS LÁNY-TÓL NEM SOHAT TUDUNK MEG.

A CINK IRODÁJÁNAK TELEFONSZÁMÁNAK ELSŐ RÉSZE. AKI MEGFEJTI A MÁSODIK RÉSZT, AZ OLDTALANUL HÍVOGATHATJA ONLINE TANÁCSADÁSÉRT.

A következő feladatban egy standard lövöldözős részt üdvözölhetünk, ami nem tartogat nagy kihívásokat, igen hamar végigszáguldhatunk rajta, a legkisebb nehézség nélkül!

Ha valaki kíváncsi, ahogy a Jack Bauer-t alakító Kiefer Sutherland egy másik szerepben szintén hazafias, ügynökként látható, az feltétlenül nézze meg az idén bemutatásra kerülő "The Sentinel" című filmet. Itt az elnök elleni összeesküvést kell lelepleznie.

INFO

17:00-18:00
Ebben az órában Chase bőrébe kell bújnunk, aki már régen megérkezett Washington DC-ből Los Angeles-be, és máris a jó helyen van. Madsen azt hiszi, hogy bízhat benne, ezért elküldi az egyik Technológiai laboratóriumba, hogy szerezze meg az ütemszinkronizálót. Volt a gonosztevőknek már egy ilyen, az azonban használhatatlanná vált, mikor menekültek a CTU-ból. Chase irányításával be kell surrannunk az épületkomplexumba. Nem baj, ha az irodisták észrevesznek minket, nekik fogalmuk sincs, hogy ki, vagy ki nem dolgozik a laborokban. Az viszont már kicsivel nagyobb zűrt jelent, ha a biztonsági őrök látnak meg minket. Náluk elektromos sokkoló van, így egyetlen lövéssel mozgásképtelenné tehetnek. A teendők a következők: ne lássanak meg az őrök, ha azonban ez elkerülhetetlen, mi lőjünk gyorsabban a sokkolóval. Ha a riasztó megszólal, iktassuk ki azt, aki bekapcsolta, majd bújjunk el, amíg le nem vonul az ár. Ezt a pár apróságot szem előtt tartva lazán vehetjük ezt az akadályt is.

18:00-19:00
Jack megtalálta Madsen feleségét Donnát, aki első ránézésre nem tűnik túl stabilnak. Nem is csoda, hiszen a nő heroin függő, és láthatóan vagy nem kapta meg időben az adagját, vagy nagyon is megkapta, azért ilyen szétszórt. Ismét kihallgatás következik. Jack profi az információk megszerzésében, tehát egy drogos fiatal nő megtörése nem okozhat neki túl sok problémát. A kikérdezés rendben megy, egészen a végéig, mivel akkor hevesen elkezd ugrálni az a sáv, amiben hajlandó információt közölni a nőszemély. Természetesen sikerül megtörni, ezért megkapjuk egy Del Toro nevű személy tartózkodási helyét, aki üzleti kapcsolatban áll Madsennel, így talán könnyebben eljuthatunk hozzá. Egy elhagyatott szállodába visz az utunk ismét, ami a koreai negyedben van. Nincs más dolgunk, mint szétlőni mindenkit, aki fegyvert fog ránk. Ahogy egyre feljebb jutunk az épületben, úgy kerülünk egyre közelebb Del Toróhoz. A testőreit intézzük el a felső szinten, és faggassuk ki az ipsét Madsen feltételezett tartózkodási helyéről.

19:00-20:00
Chase időközben Kimnek egy mobiltelefont ad, hogy felhívhassa a CTU figyelmét a szinkronizáló veszélyeire. Ezzel a szerkezettel, néhány erős bombával, valamint tektonikus lemezek fókuszpontjaival földrengést idéznek elő Los Angeles térségében, ha csak meg nem állítjuk őket időben.

Jack megszerzi Del Torótól a szükséges információkat, amik birtokában végre közelebb kerülhetünk Madsenhez. Kim jeladójának gyenge jelét követve járjuk be megjelölt helyszíneket autóval, végül a csatornahálózat hátsó traktusaiban, egy elhagyatott feldolgozóüzemben rálelünk a terroristák bázisára.

Itt halkan, lassan és óvatosan kell eljutnunk a telephely északi

20:00-21:00
Megtaláltuk Kimet és Chase-t, már csak annyi a dolgunk, hogy a srácot ellássuk információval a bázisról, aztán neki is vághatunk a szökésnek. Jacknél megvan minden fegyver, ami az előző órából megmaradt, így némi helyzeti előnnyel indulunk el.
Fogjuk kézen Kimet, és lőjük keresztül magunkat az egész terrorista bázison. A feladat nem könnyű, tekintve, hogy még mindig túlerőben vannak a gazemberek, valamint egy szőke csomag is a hátunkra ragadt, tehát már két emberért felelünk.

Ahogy meglógunk, visszaülhetünk Jack CTU-s SUV-jába, és elkezdhetünk menekülni, méghozzá teljes gázzal! Eszméletlenül gyorsan, ugyanakkor nagyon óvatosan vágjunk keresztül a csatornarendszeren, mert Madsen emberei sokkal agresszívebben viselkednek, mint az összes többi eddigi üldözőnk együttvéve. Használjuk a tereptárgyakat, anélkül, mi magunk akadnánk fel egy betonoszlopon.

Ahogy sikerül leráznunk az üldözőket, azonnal egy gyors feladat kerül terítékre, nevezetesen a zavaró berendezéseket kell hatástalanítani. Mivel összesen két kapcsolódási pont van, ezért ez nem lesz nagy meló.

21:00-22:00
Ebben az órában a CTU-ban kezdünk, ahol Adam, az új adatfeldolgozó srác személyében meg kell találni a tíz darab bombát a szinkronizációs kódfrekvenciák alapján. Elsőre nem biztos, hogy sikerülni fog, de másodjára már garantált a siker. Nem bonyolult a feladat, csak annak látszik. Minden azon múlik, hogy milyen mértékben mozgatjuk a bal analógkart.

Rögtön ezt követően Tony bőrébe bújunk, és megrohamozzuk az egyik építési területet, ami az őrök mennyiségéből és fegyverzetéből ítélve nem egy szimpla lakópark projekt. Vágjuk ke-

resztül magunkat a gépkarabéllyal felszerelt ellenségeken, de használjuk eleget a fedezékeket, mert különben esélyünk sem lesz.
Hamar megtaláljuk az időzítőt, azonban csak egy tűzszerész tudja hatástalanítani. Engedjük oda a bombához, és tegyük helyette a dolgát.

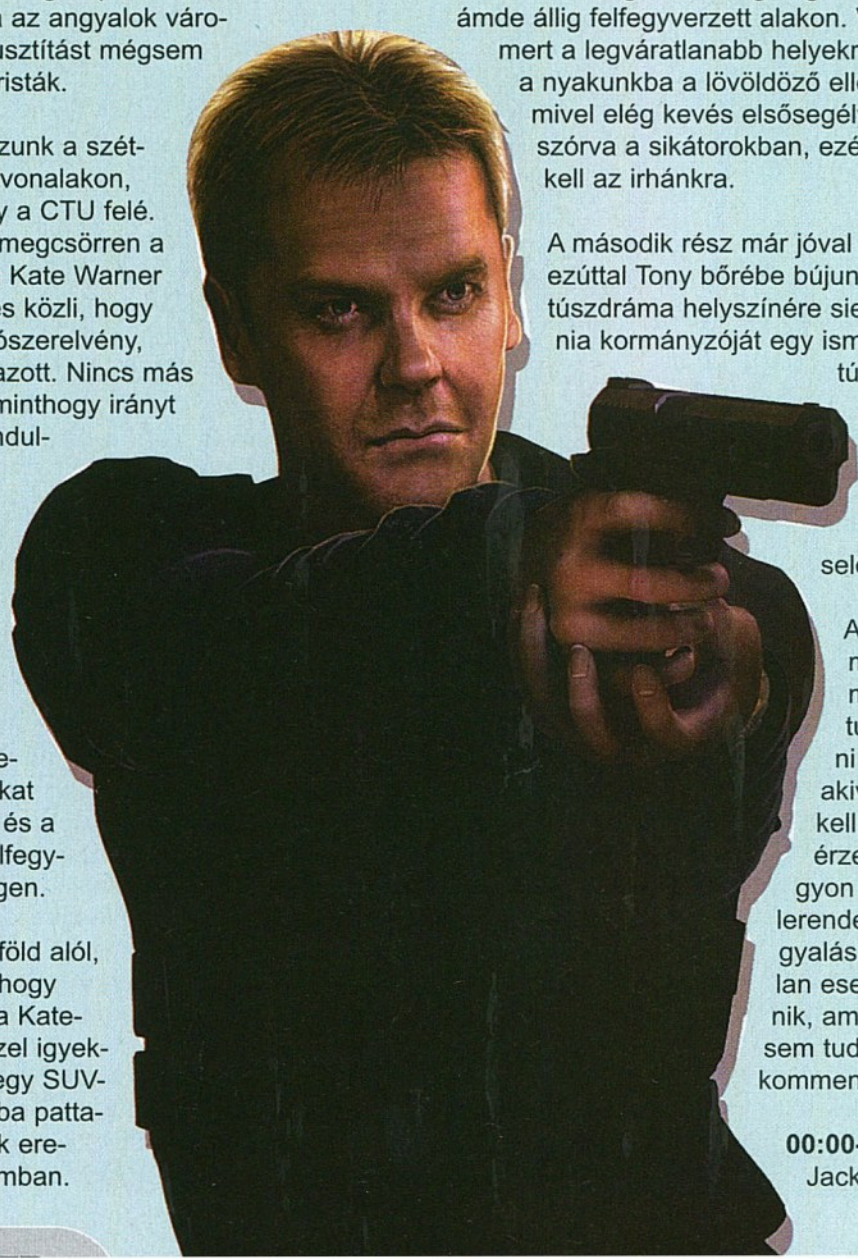
Miután megvagyunk ezzel, már csak a többi csapatnak kell megfogni a kezét, ugyanis nem egy ponton tervezik a robbantást a terroristák. Most Jack osztagát irányíthatjuk, ám orvlövészek állják az utunk. Jackkel, és egy mesterlövészpuskával összeállva segítsünk az embereknek egyáltalán a bomba közelébe férkőzni. Mindhiába, a tűzszerészek tűz alá kerülnek, így nekünk meg kell őket védeni a rohamozó ellenségektől. A feladat egyszerű, egy helyben kell állni, és mindig a megfelelő irányba kell szórni az ólmot.

22:00-23:00
Hiába hatástalanítottuk a bombát, mivel maradt még egy robbanószerkezet, ráadásul ugyanazon a helyszínen, ahol eddig is dolgoztunk. Idő már nincs ennek a pusztító eszköznek a hatástalanítására, ezért a menekülés az egyedüli elfogadható alternatíva. Szerencsére ez az

egyetlen bomba, ami eljutott a robbanásig, így bár egy kis földrengés (8,7-es a Richter skála szerint) elkapta az angyalok városát, a kívánt pusztítást mégsem érték el a terroristák.

Autóval korzózzunk a szétrepedezett főútvonalakon, vegyük az irány a CTU felé. Menet közben megcsörren a mobilunk, amin Kate Warner felhív minket, és közli, hogy kisiklott a metrószerelvény, amin éppen utazott. Nincs más választásunk, minthogy irányt váltsunk és elinduljunk a nő megmentésére. Balszerencsénkre a metró tele van fegyveresekkel, és bizony elkapták szegény Kate-et. Így át kell verekedni magunkat az alagutakon, és a sok-sok állig felfegyverzett ellenségen.

Mire kiérünk a föld alól, észrevesszük, hogy Madsen elkapta Kate-et, és Chase-szel igyekszik meglépni egy SUV-ban. Mi is autóba pattanunk, és utánuk eredünk azon nyomban.



Kövessük, üldözzük őket, amíg bele nem ütköznek egy száguldó tűzoltóautóba! Ekkor kis lövöldözés következik, de mindez csak átvezető animáció, átléphetünk a következő órába.

.

23:00-00:00
Nincs mit tenni, Kate-et elragadta ez a gonosz Madsen, már alig várom, hogy a kezeim közé kerüljön ez a fickó! A városban zűrzavar van, mióta a földrengés bekövetkezett. Az anarchia szépen fokozatosan mindenhova bekígyózik, és ha ez még nem lenne elég, a fegyveres mániákusak is a mi bőrünkre pályáznak.

Jackkel egy sötét sikátorban kezdünk, keresztül kell lőnünk magunkat rengeteg rosszul öltözött, ámde állig felfegyverzett alakon. Vigyázzunk, mert a legváratlanabb helyekről ugorhatnak a nyakunkba a lövöldöző ellenségek, és mivel elég kevés elsősegélyláda van elszórva a sikátorokban, ezért vigyáznunk kell az irhánkra.

A második rész már jóval izgalmasabb, ezúttal Tony bőrébe bújunk, és egy túszdráma helyszínére sietünk. Kalifornia kormányzóját egy ismeretlen férfi túszul ejtette, és a fia tüdőátültetését követeli, vagy különben a tisztviselőt megöli.

A kihallgatás megszokott módszereivel tudunk tárgyalni a túszejtővel, akivel vigyázni kell, mert bizony érzelmileg nagyon labilis! Miután lerendeztük a tárgyalás részét, váratlan esemény történik, amit még Tony sem tud nagyon kommentálni…

00:00-01:00
Jack és Chase megérkezik a CTU-ból ellopott merevlemez „tartózkodási helyére", most pedig rajtuk áll, hogy visszaszerezzék a létfontosságú adatokat. Rengeteg olyan fájl van a meghajtón, ami ha nyilvánosságra kerül, akkor rengeteg beépült, vagy szimplán aktív ügynök életét veszélybe sodorhatja. Az első részben Chase bőrébe kell bújnunk. A kamera megmutatja nekünk a kínai hekkert, akit el kell kapnunk. Először egy csendes helyen kell beérnünk a srácot, majd gyorsan hidegre kell tenni. Elvesszük a belépőkártyáját, amit azon nyomban visszaadunk Jacknek. Ezt követően be kell lopakodni a biztonsági terembe, ahol egy kamera kiiktatása után máris jöhet a második felvonás.
Jack személyében kell lopakodnunk egy keveset, egészen a laborban található merevlemezig. Igazság szerint semmi baj nem származik abból, ha kicsit bedurvulunk, mert simán elintézhetjük az összes őrt a jól bevált hangtompítós kilencmilliméteressel. Nyugodtan adjunk a rosszlelkű terroristáknak!
Miután megvan a vinyó, már csak annyi a dolgunk, hogy Jackkel és Chase-szel megszökjünk az őrök elől. Elmúlt a finomkodás ideje, most már a nyers erő játszik főszerepet. Aki az utunkat próbálja állni, pumpáljuk teli ólomdarabokkal!

01:00-02:00
Igazán szép munkát végeztünk az előbb, most rátérhetünk a fontosabb dolgokra is, hiszen Kate Warner még mindig valahol ezen a gyártelepen van. Jack személyében ki kell állnunk az összes terrorista elé, és meg kell vívnunk életünk egyik legkeményebb harcát a barátnőnk megmentése érdekében.
Ahogy elkezdjük a küldetést, azonnal a nyakunkba zuhan több ellenség is, ám ha okosan használjuk a szétszórt ládákat fedezékként, valamint a vegyi anyagokkal teli hordókat robbanó fegyverként, akkor nem lesz nehéz dolgunk. Persze ez egy kis apró túlzás, mert ugyan nehéz dolgunk lesz így is, de a helyzet korántsem olyan vészes, mint a tereptárgyak aktív használata nélkül lehetne. Ahogy bejutunk a Harris épületbe, és megtaláljuk Kate-et, jön is a következő fázis.

Ebben a részben Jackkel fel kell jutnunk a legfelső szintre, ki kell iktatnunk mindennemű ellenállást, majd el kell csaklizni a magasban szé-

SEAN AZ ÖRÜLT TECHNIKUS PROFILBÓL - VAJON MIÉRT HIÁNYZIK? LÁTHATJUK A FILM

kelő orvlövés mesterlövészpuskáját. Ha mindez megvan, már csak az az „apró" feladat van hátra, hogy ebből a kitűnő pozíciójából biztosítsuk Chase-t, és ne nagyon engedjünk hozzá közel egyetlen ellenséget sem.

02:00-03:00
Ez a Madsen kezd nagyon tenyérbemászó mélységekbe süllyedni, nem csodálnám, ha órákon belül Jack kezei közé kerülne a törékeny torkocskája. Miért mondom mindezt? Ez a gazfickó ismét elrabolta Kate-et, Mr. Bauer pedig ismét nagyon, nagyon dühös rá.
Az átvezetőkből kiderül sok minden, például az is, hogy Chase miért köt ki a főút menti kis erdőségben, egy totálkáros autóval. A lényeg, hogy a srácnak kemény agyrázkódása van, így néha eltorzul a kép, ekkor irányíthatatlanná válik a karakter, mivel ájulás közeli állapotba kerül. Ellenségekkel sem kerülhetünk interakcióba, mivel egyetlen lövés a halálunkat jelenti ebben a sérült állapotban. Elérni a fűrészmalmot, ahol egy elsősegélycsomag vár ránk. Onnantól már rózsásabb a helyzet, minden siklik magától a jó kerékvágásban. De addig, amíg el nem jutunk odáig, csak nagyon óvatosan mozogjunk a pályán.

A második részben Tony bőrébe bújunk, akivel izgalmas, és nem várt információkat közöl egy hölgy, aki sajnos két-három mondatnál tovább nem kell a történetbe, így rövid úton meggyilkolják szegényt. Almeida ügynök is nehéz helyzetbe kerül, mivel egy helikopter támad rá. Először menekülni kell a gép elől, majd meg is kell azt támadni. Személy szerint addig lőttem, amíg maradt töltényem, ekkor teljesítettnek nyilvánította a feladatot, és már csak pár terroristát kellett lenyomni, mielőtt beszállhattam volna az autóba.

Az előbbi fülesnek megfelelően Tony-val el kell látogatnunk a kormányzó ideiglenes irodájába, és kompromittáló adatokat kell szereznünk róla, mivel a frissen kivégzett titkárkisasszony szerint a tisztviselő keze benne van a mai nap szörnyű

eseményeiben! Ahogy keresztülverekedjük magunkat a sok-sok ellenségen, máris nyert ügyünk van!

03:00-04:00
Fel kell törnünk egy kormányzati rendszert, azonban ez nem gyerekjáték, többszörös titkosítási eljárásokat kell kiiktatnunk! Először is a világ információs csomópontjain kell egy jelet átáramoltatnunk, mindezt úgy, hogy meghatározott számú ponton haladjon át, és, hogy minél nagyobb távolságot tegyen meg!
Ez még önmagában nem nehéz, azonban most következik a bonyolult kapcsolási rajz, a rengeteg fals kapcsolódási ponttal. A kiindulási helyről a következő irányokkal juthatunk el a célig: Jobbra-le, jobbra, fel, fel, jobbra, jobbra-le, jobbra, jobbra-fel, jobbra-fel, balra-fel, jobbra, jobbra-le, balra-le, jobbra-le, balra, balra-le, balra.
Ezt követően már „csak" egy négy partícióból álló meghajtót kell rendbe tennünk, és már meg is van minden szükséges adat!

A második fejezetben Jacket irányítjuk, pontosabban az autóját. Mivel Chase is Fort Leskerbe tart, ráadásul őt beengedik, ezért nekünk is arra kell mennünk. Érjük utol a teherautót, kerüljük ki a reflektorokat a mellékutakat használva, majd végül, amíg ellenőrzik a kamion papírjait, lopakodjuk fel rá, hogy bejussunk a bázisra!

04:00-05:00
Bent vagyunk a bázison, Chase-t jelenleg még barátnak tekintik a terroristák, úgyhogy ne nagyon hadonásszunk a fegyverünkkel idebent. Mehetünk autóval is a széles folyosókon, de gyalogosan sokkal jobb benyomást keltünk az emberekben. Fussunk, amíg csak lábunk bírja, vagy amíg ránk nem szólnak, hogy innen már nem mehetünk tovább. Utóbbi fog hamarabb bekövetkezni, és körülbelül ez az a pillanat, amikor már mindegy, hogy milyen álcánk van, le kell vetnünk magunkról. A terem végében álljunk a ládák mögé, és onnan kezdjük el módszeresen leszedni az őröket. Ahogy lehetőségünk nyílik rá, szerezzünk egy gépfegyvert, mert a pisztolyunk bár erős, de semmi haszna nincs a gépkarabélyok ellen. Ha ez megvan, már csak néminemű gyilkolás vár ránk, és azonnal meg is érkezünk a vezérlőterembe.

Kis hiba csúszott be a számításainkba, ezért nem megy oly simán a bázis lezárása, mint ahogyan azt eddig reméltük! Csak akkor lehet elrendelni a teljes karantént, ha a kódokat a megfelelő sorrendben törjük fel. A terminálok színekkel vannak jelölve, a helyes kódtörési sorrend: sárga, kék, zöld, piros.

Ezt követően Jack bőrébe bújunk, és Chase megmentésére sietünk, mivel a srác bent rekedt a vezérlőben, ahonnan csak egyetlen kiút van, ami pedig rendesen el van árasztva ellenségekkel. A rengeteg tűzharc után megmenekülhetünk ifjú kollegánkkal egyetemben!

05:00-06:00
A Los Angeles-i kikötő rakpartján vagyunk Chase-szel, át kell kutatnunk az egész terepet az itt bujkáló Madsen után. Épp itt lenne már az ideje annak, hogy végre elkapjuk a grabancát ennek a gazembernek, már nem kell sokáig várnunk. A nagy keresgélés közben nem árt, ha teljesen megtisztítjuk a kikötőt a sok fegyveresektől, tehát lőjünk le mindent, és mindenkit, aki mozog és fegyver fog ránk.

A második részben Jacket irányítva kell követnünk, majd végre valahára levadásznunk Madsent. Mit ne mondjak, már éppen ideje volt ennek, végre megkapja, ami jár neki! Nem lesz nehéz dolgunk, mivel mi egy harcedzett CTU ügynök képében járjuk Los Angeles utcáit, ő pedig „csak" egy zsoldos.

Miután kiiktattuk Madsent, koncentrálhatunk a nagyobb gonoszra, a tervek kiagyalójára, egy Max nevű nemzetközi fegyverkereskedőre, aki az USA-n akar bosszút állni a mai hosszú nap cselekedeteivel. A CTU-s helikopterből a golyószórót használva lőjük ki a fedélzeten található fegyvereseket azelőtt, hogy ők lőnék ki a masinánkat. Ennyi a lényeg, haladhatunk is tovább.

Az utolsó fejezetben ismét Jacket személyesítjük meg, ahogyan megtisztítja a hajót a maradék fegyveres ellenállástól, valamint gondoskodik Maxről, és kiszabadítja Kate-et. Egyáltalán nem nehéz küldetés, csináltunk ennél már cifrább dolgokat is! Nézzük meg, mit tartogat nekünk a játék vége! Megérdemeljük a dicséretet, vagy sem?

Dante

+ ISTENI HANGULATTAL MEGÁLDOTT JÁTÉK
- A GRAFIKA, ÍGY 2006 ELEJÉN MÁR IGEN KOPOTTASNAK TŰNIK
■ DRIVER 3 – 76%
▼ EXTRA: A 24 CÍMŰ SOROZAT EGY KÜLÖNÁLLÓ, VIRTUÁLIS ÉVADJA

VÉR FAKTOR: ●●○○○ HUMOR FAKTOR: ●○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●○○

=

BLACK

- SCEE
- SCEE
- WWW.BLACK.EA.COM
- 2006. FEBRUÁR. 24
- TESZTPLATFORM: PS2

ELKÉPESZTŐEN ÉLVEZETES, CSÚCSRA JÁRATOTT FPS, A FEJLESZTŐK KIHOZTÁK A MAXIMUMOT A PS2-BŐL.

SPOILER FAKTOR

Fekete. Milyen egyszerű, talán semmitmondó, ugyanakkor találó és könnyen memorizálható név egy olyan játékhoz, melyet hatalmas várakozás előzött meg azóta, hogy több mint másfél éve az E3 alatt zárt ajtók mögött bemutatták. Végül a plebsznek több mint egy évet kellett várni ez első képekre és videókra, ám azok láttán rögtön elámult a világ. A csakis a jelenlegi konzolokra készülő játékkal a Criterionos srácok (Burnout) ismét megmutatják, hogy mit tudnak, és magasabb nívóra lépnek a PS2-vel és az Xbox-szal.

Valahol Európában

A Black egy újabb díszpéldánya a konzolokra érkező FPS-játékok azon vonulatának, melyek a Halo Xboxon történő debütálása óta igazából elveszítették PC-s privilégiumukat, s ma már ott tartunk, hogy konzolon több saját szemszögű lövölde fogy, mint az eredetileg erre kifejezetten jól használható személyi számítógépeken. Természetesen voltak a Halo előtt is példák arra, hogy konzolra készítsenek ilyen jellegű cuccokat, ám példának okáért a Dreamcast-re készült Quake 3 óriási bukta lett végül. S habár PS2-re is elérhető a Killzone, valamint számos Medal of Honor és Call of Duty rész, hiányzott már egy olyan igazán jó lövöldözős játék, mely el tud szakadni a történelemhűségtől, s cselekményét az egyébként népszerű 2. világégésen kívül tudja helyezni, a fókuszba pedig magát a lényeget hozza be: a tűzharcok intenzitását, a játékos adrenalinszintjének magasan tartását, s a fölösleges sallangok kidobálását. Ennek megfelelően a kerettörténet is csak olyan szinten nyer értelmet, hogy a ravaszon megfáradt mutatóujjunk két küldetés között fél perc pihenőt kap. Senki ne számítson Oscar-gyanús sztorira, se Golden Globe-jelölt megvalósításra: az átvezető jeleneteket élő szereplőkkel forgatták, s a cselekmény 90% egy sötét szobában játszódik, ahol az általunk alakított kemény katona a felettesével beszélget a Hetedik Hullám nevű terrorista csoport ellen folytatott akció kimeneteléről. Emberünk ugyanis látszólag néha hajlamos „kicsit" túllőni a célon, és egy olyan szintű parancsot, hogy „hatolj be Mari néni házába, és szerezd meg az asztaláról a családi fotókat" úgy értelmezni, hogy „rakétavetővel lőj utat Mari néni házába, közben kalasnyikovval darálj le mindenkit, vedd el az asztalról a fényképeket, UZI-val lődd szét ami megmaradt, majd vetődj ki az ablakon és dobj vissza egy gránátot, hogy az egész összedőljön". Ennek megfelelően a felettese néha nem érti, hogy miért áll most egy fél város romokban, mikor ő csak málnaszörpért küldte le legmegbízhatóbb emberét. Maga a fényképezés, illetve a jelenetek megvilágítása igen érdekesre és egyedire sikerült, habár hosszú távon eléggé idegesítőek ezek a kapkodó vágások, és a csak az állakat meg az arc bizonyos részeit mutató kamerák, valamint az egész igen hamar unalmassá tud válni, továbbot nyomni pedig sajnos nem lehet. A tisztet játszó színész egyébként teljesen rendben van, a hangja megfelelően bariton, a tekintete is kemény, ám a főhőst alakító művész úr véleményem szerint sem a külsőségek tekintetében, sem színészi játék terén nincs a toppon, így én igazából ezekben az átvezető részekben nem is tudtam megfelelőképpen azonosulni vele. Nem egy Bruce Willis na, úgyhogy felesleges is erre több szót vesztegetni, térjünk át a lényegre!

AZ ÉPÜLETEK LEBONTÁSA HELYETT KOHCENTRÁLJ AZ ELLENFELEKRE...

A Black-ben a legtöbb tereptárgy megsemmisíthető, ennek megfelelően hogyha például beguggolunk két doboz mögé, akkor számíthatunk arra, hogy azt az ellenség három másodperc alatt rommá lövi, de ugyanez bármikor előfordulhat egy nagydarab teherautóval is.

INFO

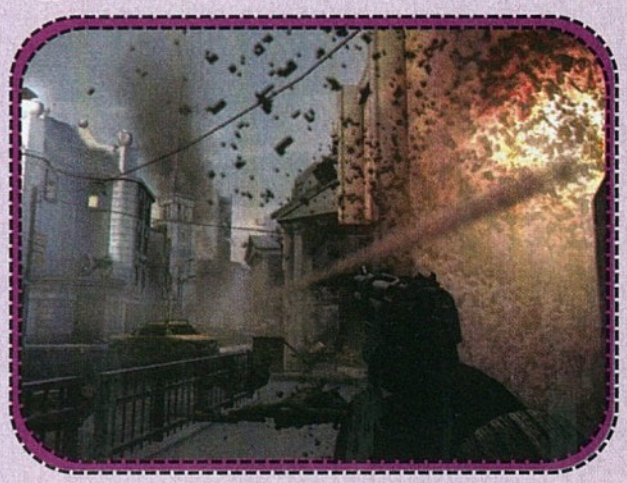
BÁRMIT IS LÖVÜNK MEG - LEGYEN AZ AUTÓ, ELLENFÉL, VAGY ALMÁS PITE - ÚGYIS FELROBBAN. A LÁTVÁNYORGIA GARANTÁLT.

Fegyverpornó

A készítők szerényen csak fegyverpornónak hívják csemetéjüket, nem véletlenül: a játék központi elemét a számos használható, az emberi élet kiontására alkalmas kézi készülék, és a velük vívott látványos ütközetek alkotják. Láthatólag több film inspirálta a fejlesztőket, ám ezek listájában a Sólyom Végveszélyben és a Mátrix teljesen biztosan megtalálhatóak, így azt hiszem teljes biztonsággal mondhatom: a játéktörténelemben eddig a Black vonultatta fel a legintenzívebb, legkeményebb tűzharcokat. Amikor egy-egy zártabb térben küzdünk, és úgy istenigazából rajtafelejtjük ujjunkat a ravaszon, és közben tíz ellenséges katona lő ránk szemből, nos az olyan látványt eredményez, melyre még nem volt példa. Akár a Mátrix ominózus oszlopcsarnok jelenetében, hullik a vakolat, pattogzik a burkolat, törnek a dolgok, és úgy egyáltalán nem látni semmit, csak a saját fegyverünk torkolattüzét. Azért ne gondoljátok, hogy az célravezető, ha csak megyünk előre és lövünk, mint a hülye, ugyanis a Black igen nehézre si-

került, még könnyű fokozaton is fog jó pár kemény percet szerezni. Számos esetben sokkal fontosabb a taktikus küzdelem és a fedezékről-fedezékre történő vonulás, az ellenség ugyanis az előttünk megnyíló terepen már jó előre elfoglalta a kulcspozíciókat, így tetemes előnyben van velünk szemben. Így tehát érdemesebb elsőre kifigyelni – már amikor lehetséges –, hogy ki merre helyezkedik el, és aztán akcióba lendülni, és búvóhelytől búvóhelyig küzdeni magunkat előre.

Az első igazi meglepetés akkor fogja érni az egyszeri játékost, amikor a biztosnak hitt fedezéke egyszeriben a földel válik egyenlővé. A Black-ben ugyanis a legtöbb tereptárgy megsemmisíthető, ennek megfelelően hogyha például beguggolunk két doboz mögé, akkor számíthatunk arra, hogy azt az ellenség három másodperc alatt rommá lövi, de ugyanez előfordulhat egy nagydarab teherautóval is, amire pedig első ránézésre azt mondanánk, hogy ennek semmi sem árthat. Nem a fenét, ráadásul igen kellemetlenül érinthet az eset, ha a platós kocsi aközben robban fel, miközben szerény személyünk közvetlenül mögötte rejtőzve cserél tárat. A pályák ezen kívül teli vannak szórva felrobbantható tárgyakkal, így a tűzharc látványosságát, dinamizmusát az is megdobja jó pár szinttel, hogy amerre csak lövünk, mindenhol robban, repül és durran valami. Ez egyébként segít az ellenfelek likvidálásában is, nem feltétlenül kell őket szépen egyesével kiszedegetnünk a helyükről, elég ha meglátunk egy nagyobb csoportosulást a robbantható hordó, vagy olajtartály mellett álldogálni, és eleresztünk egy sorozatot, majd nagy megelégedéssel nézzük végig, amint a látványosan eltúlzott detonáció egyszerre küldi őket a túlvilágra, tetemeik pedig a légtérben írják le az elhajított sörösdoboz pályáját. Persze ritka, hogy valami csak úgy egymagában robban fel; a Black-ben ha egyvalami robban, akkor ott biztosak lehetünk benne, hogy fog még több minden más is megsemmisülni, ugyanis mindent a cool látványnak rendeltek alá



a fejlesztők. Jó példa erre az egyik pálya, ahol rádión odaszóltak nekem, hogy vigyázzak, mert a bázison, amin épp áthaladok, egy aknamező van telepítve, és hogy lőjem szét magam előtt az aknákat jól. „Milyen aknákról beszél ez?” – kérdeztem magamtól, „Én nem látok semmit”. Aztán véletlenül magam elé lőttem a földbe, ahol valami felrobbant, ez láncreakciót indított el, s körülbelül a fél bázist a levegőbe röpítette, én pedig csak tátottam a számat, hogy mit idéztem elő egyetlen véletlen ravaszhúzással. Néha olyan hatalmas, vízszintesen álló tartályok is explózióra késztethetőek, amelyekről nem is gondolnánk, hogy egyáltalán lehet nekik ártani: nagyot néztem, amikor pár golyó hatására egy kisebb atomrobbanásnak megfelelő gombafelhőt idéztem elő.

A megfelelő élményhez persze hozzátartozik a fegyverek remek kidolgozottsága: egyszerűen öröm őket kézbe venni, lőni velük, és a játék nagyon ügyes módon a legtöbb pályán mindig valami más kezdőfegyverrel indít el minket. Valahol a környéken elhelyezett szövegdobozban láthattok egy leírást a fegyverekről, a teljesség igénye nélkül, s felsorolni itt sem szeretném őket, legyen elég annyi, hogy napjaink összes fontosabb kézi ágyúja képviselteti magát, kezdve az MP-5-től az M16-oson át a klasszikus és elmaradhatatlan AK-47-ig és shotgunig, olyan különlegességeket is felvonultatva, mint a gránátvető, vagy az RPG. Amelyik szerszámnál lehetséges, tudjuk kalibrálni, hogy teljesen automata üzemmódban működjön, vagy egy lövést adjon le, netán a burst-fire metódust kívánjuk használni. Mindegyiknél elérhető viszont egy kis közelítés, ekkor emberünk elvileg belenéz ugyebár az irányzékba, ám a játékban a kamera nem megy le odáig, egyszerűen csak némileg ráközelít a célpontra. Természetesen a mesterlövészpuskánál rendesen bele is nézhetünk a távcsőbe, 2x-es illetve 5x-ös közelítéssel, de minden fegyvernél használható a jól bevált közelharci ütlegelés is.

minden küldetés más és más területiumon játszódik le, és más hangulatot ad át, így a Black nem válik monotonná. Hogyha például egy küldetésben egy romos városban küzdjük át magunkat, és lövöldözzük ki az ablakból az ellen-

PISTI BEDŐHÖDÖTT, MERT NEM JUTOTT BE A MONET ÉS BARÁTAI KIÁLLÍTÁSRA.

séget, kerülgetjük a ránk lőtt rakétákat, és úgy kapkodjuk a fejünket a sok életünkre törő gonosz bácsi után, ahogy Pistike forgolódik Disneyland-ben, akkor a következő pályán számíthatunk egy lassabb tempójú, több lopakodós kommandózást igénylő, sötétben játszódó, hangtompítós küldetésre.

Persze nem kell véresen komolyan venni, a Black sosem válik egy Metal Gear Soliddá, vagy egy Splinter Cellé, egy pillanatra sem, hiszen akármikor megfoghatunk egy AK-t, és végiglőhetjük magunkat az egész pályán, ám néhány helyzetben könnyebb dolgunk lehet, ha először pár díszpéldányt távolról csendben elintézünk, majd valamilyen nagyobb kaliberű műszerrel legyaluljuk a megmaradt csürhét. A játék tempója és hangulata nem csak küldetésről küldetésre, hanem az egyes missziókon belül is változatos görbét ír le, igazi hullámvasút, ahogy a jobb filmekben kell. Amikor tehát már nagyon elegünk van a külső helyekből, és a minden irányból leselkedő veszélyből, akkor a játéktervezők okosan bedobnak egy-egy zártabb, könnyedebb belső részt, hogy aztán onnan ismét kijussunk valahová, majd megint be, és így tovább. A megvalósítás pedig vérprofi: minden remekül és hitelesen néz ki, s habár néhány képről a Half-Life 2 ugorhat be egyeseknek, a Black remek, saját hangulatú pályadizájnnal rendelkezik. A lepusztult, szétlőtt városok, a romos gyártelepek, a katakombákkal tarkított külső részek, a sötét erdők mind-mind

CHUCK NORRIS TÉNYEK

Minden akcióhős legjobbika, aki egyaránt képes a legdurvább közelharcot, és a mindent letaroló tűzharcot is abszolválni, aki sosem hibázik, a legyőzhetetlen és már-már isteni magasságokba emelkedett Chuck Norris. Valószínűleg a Black főhőse is mesterének és példaképének tartotta az úriembert, illetve egy akciójáték esetében egyszerűen nem mehetünk el mellette szó nélkül. Mostanában néhány leleményes úriember a neten elkezdte összegyűjteni a tudományos tényeket, melyeket a Mesterrel kapcsolatban érdemes tudni, szemezgessünk most ebből egy kicsit:

- Chuck Norris már járt a Marson… ezért nincs ott élet.
- Chuck Norris könnyei gyógyítják a rákot. De sajnos még sosem sírt. Soha.
- Chuck Norris nem alszik. Ő vár.
- Amikor Chuck Norris a vízbe esik nem ő lesz vizes. A víz lesz Chuck Norris-os.
- Chuck Norris tévéshow-ját, a Walker: Texas Rangert azért hívják így, mert Chuck sosem fut.
- A Star Wars eredeti címe Skywalker: Texas Ranger volt, Chuck Norris-szal a főszerepben
- Chuck Norris 1/8-ad részt cherokee. Ez nem a származása miatt van, hanem mert egyszer megevett egy indiánt.
- Chuck Norris elszámolt a végtelenig. Kétszer is.
- Chuck Norris nem azért van este égő lámpa mellett, mert fél a sötéttől. A sötét fél Chuck Norris-tól.
- Chuck Norris igazából nem írja a könyveket. A betűk csak úgy megjelennek, Chuck Norris-tól való félelmükben.

East-side is the best

A Black nagyon ügyesen operál a pályák illetve a küldetések felépítésével és adagolásával kapcsolatban is. Maguk a helyszínek nagyon szépek, változatosak és gondosan felépítettek, és ami a legjobb, hogy szinte sosem ismétlődnek:

változatosak és egyszerűen öröm rajtuk játszani. Már említettem, hogy a pályákon sok mindent meg lehet semmisíteni, s ez nem csak az előre odahelyezett robbantható alkatrészekben merül ki, hanem maguk a pályaelemek is hajlamosak az erózióra a heves harcok haragja nyomán.

FEGYVEREK

1. AK-47: Bruce Willis

Lassan (de csak lassan!) öregszik már, viszont továbbra is mindenre használható, minden feladat elvégzésére jó, sosem mond csődöt, minden helyzetben számíthatunk rá. Az örökös kedvencünk.

2. UZI: Keifer Sutherland

Eszméletlen kemény hangja van, és a legtöbb esetben mindent és mindenkit visz. Fiatal, és sajnos ritkán látjuk, habár egyre gyakoribb szereplő itt és ott, ám ahol jelen van, az biztosan emlékezetes marad.

3. SNIPER: Michael Dudikoff

Sokaknak nem a kedvence, de néha nincs más választásunk és ráfanyalodunk, ilyenkor várnak egy helyben, hogy lelőjük őket, az már rövidtávon is kiábrándító és semmi kihívást nem nyújt. Szerencsére a Criterion srácai is tudták ezt, így nagyon odafigyeltek arra, hogy a rosszfiúkat kommandírozó programsorok megfelelően végezzék dolgukat. A legtöbb gazfickó egyébként akár egész élvezetes is tud lenni, hosszú távon azonban már fáj. Egy kisebb körben hatalmas kultja van, sokan le sem szállnának róla.

4. RPG: Michelle Rodriguez

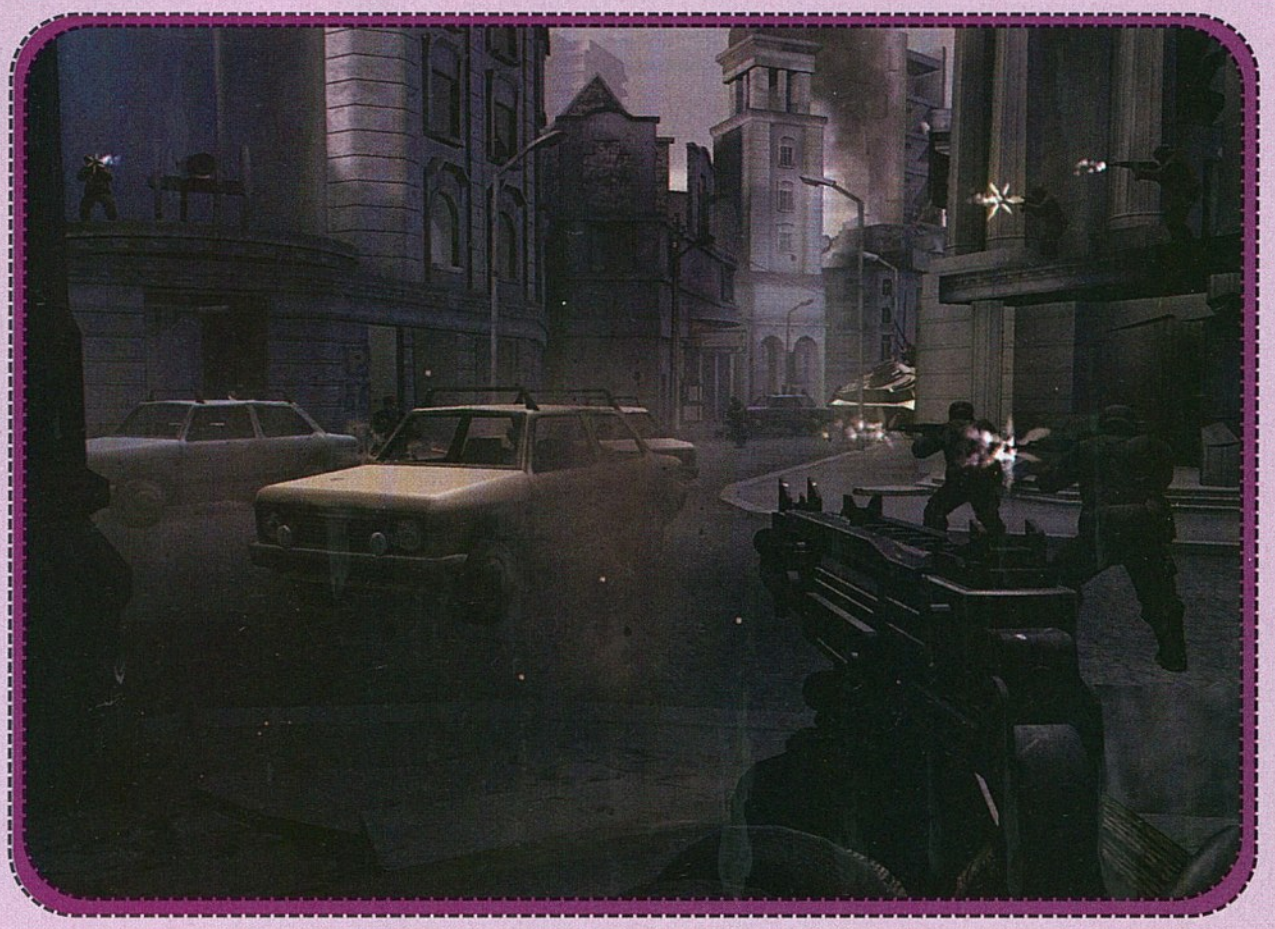
Csak egyféle szerepet tud eljátszani, de azt általában viszonylag jól. Nincs benne sok tartalék, nem is gyakran kerül elő, ám ha mégis, akkor néha tud ügyes dolgokat művelni. Viszont nagyon idegesítő, ha a negatív oldalon alkalmazzák.

5. MP-5: Keanu Reeves

Általában az arany középút. Nagyon jól tud jönni; ha csak ő áll rendelkezésre, akkor a legtöbb szituációt meg tudjuk vele oldani. Néha nagyon frankó dolgokat művel, ám sok esetben nem tud olyan emlékezetes maradni, mint néhány nagyobb kaliberű társa.

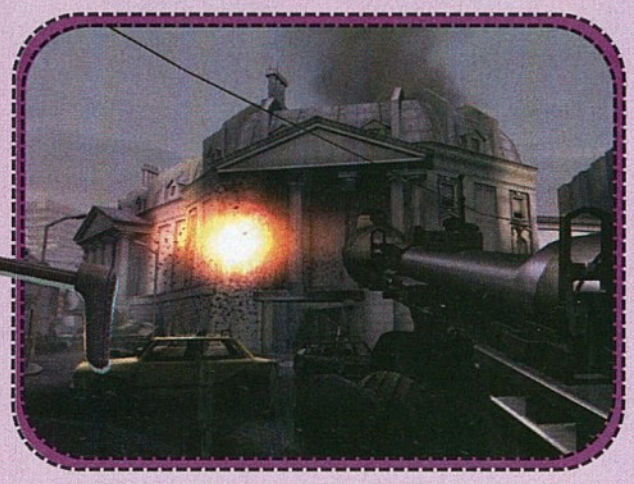
Tipikus példák erre a sokszor előforduló oszlopokkal telerakott termek, ahol tényleg egészen hamar válik almacsutkaszerű csonk az előzőleg még ép tartóelemből, de ugyanúgy berobbanthatjuk a vékonyabb falakat, sőt az ajtókat is – egy-egy gránát csodákra képes! A fizikai motor tehát remek a Black-ben, mindent tud, amit manapság egy efféle játéknak tudnia illik, ennek megfelelően még némi ragdoll-t is sikerült implementálni az anyagba. Különösen látványos eset például, ha egy torony tetejéből valami alávaló lődöz ránk a rakétavetőjével, és végre sikerül kiszednünk onnan, akkor egy – természetesen atomikusan látványos – robbanás keretében körülbelül az egész toronytető megsemmisül, emberünk pedig egy olyan szépet repül, hogy öröm nézni. Az erkélyeken álldogáló hullajelölt is csodásan bucskázik át a korláton, ha megnöveljük vérének vastartalmát, sőt néhány esetben az is előfordul, hogy valamely testrésze fennakad, s a szerencsétlen halott meg csak lóg ott lefelé.

A LÁTÁSI VISZONYOK MINDEN EGYES LÖVÉSSEL TOVÁBB ROMLOTTAK...



Jurij, az intelligens bosnyák őr!

A legtöbb FPS játék kulcspontja, mely a pokolba, vagy éppen a mennyországba tudja repíteni az adott játékot, a mesterséges intelligencia megvalósítása. Hogyha a katonák csak ostobán egyébként alapvetően is valamilyen utat jár be, általában járőröznek, ám amikor megkezdődik a móka, és mindenki durrogtat erre-arra a csúzlijával, ők sem restek fedezéket keresni és onnan adni le ránk lövéseiket, vagy ha nagyon bátrak, akkor ameddig mi lapulunk, és tárat próbálunk cserélni, ők szépen megrohamoznak… általában egyszerre többen is, opcionálisan több oldalról. Hogyha gránátot dobunk alájuk, egy éles „gránádáá” felkiáltással nyugtázzák, majd igyekeznek amennyien vannak annyi felé rohanni, hogy lehetőleg minél jobban megkíméljék magukat a robbanás okozta sérülésektől. Hogyha ügyesen hajítottuk a robbanószerkezetet, akkor valószínűleg a lökéshullám mindenképp a földre taszítja őket, ilyenkor pedig már könnyű célpontot nyújtanak. Néha előfordulhat, hogy valamilyen oknál fogva túl közel kerülünk hozzájuk, ekkor nem restek ők is inzultálni szerénységünket a puskatussal, melyet főhősünk nem bír túlzottan jól. Az életünket megkeserítő egyedek hierarchiája nem merül ki az egyszerű, gépfegyverrel rohangáló jugoszlávnál, bizony akad pár keményebb dió is. Az általam legjobban utált a közelről shotgunnal támadó agyalágyult, aki fél pillanat alatt kicsinálhat, ha nem figyelsz oda, ráadásul eszméletlen módon fel van páncélozva, így legalább egy tár kell neki, s miután egyszer a földre kerül egy sorozattól, még egyszer fel is kel. Itt van még a páncélos, aki a Counter-Strike: Condition Zeróban bevezetett és megutált golyófogót tartja maga előtt, így igazából csak akkor sebezhető, ha mögé hatolunk (vagy pedig gránáttal megkínáljuk),



illetve a legszemetebb a távoli ablakból rakétázós, akit lehetőleg próbáljunk meg minél előbb az örök vadászmezőkre küldeni, hagy lövöldözzön ott. Ezen felül ritkán, de látható még]{redenc, aki nagy, szőrös és ijesztő is.

Nem kelet-európai technika

A Black tehát elég magas szinten leledzik a játékélményt és a hangulatot tekintve, a kérdés már csak az, hogy ezeknek technikailag meg tud e felelni. Az első és legfontosabb kérdés egy konzolos FPS játék esetében az irányíthatóság, s habár ezt már sokan és sokszor megoldották jól, néha előfordulnak katasztrofális darabok. Jól bevált szokások szerint igyekeznek a fejlesztők kényelmesebbé tenni az analóg karral történő

célzást, habár valószínűleg sosem lehet ugyanolyan hatékony, mint az egér, mégis remekül meg lehet oldani egy kis odafigyeléssel. Jellemző például, hogy amint becéloztunk valakit, az érzékenységet nagyon leveszi a program, így még finomabban helyezhetjük el a célkeresztet a kijelölt delikvens egy bizonyos testrészén.
A Criterion játéka szerencsére remekül vezérelhető, habár számomra kicsit nehezebbnek tűnt,

mint Xboxon a Halo 2. Itt szinte semennyit nem segít rá a program a célzásra, egyedül akkor hajlamos valakit picit követni, ha már befogtuk és elkezdtük lőni, de egyébként teljes mértékben magunkra vagyunk utalva. Néhány játékban előfordul, hogy az ellenfelek egy helyben állnak, arra várva, hogy becélozhassuk őket, ám ez esetben erről szó sincs: minden zajlik, mindenki mozog, mindenki teszi a dolgát. Így bizony a Black-be bele kell jönni, egy kezdőbb konzolos FPS játékos eléggé megszenvedheti az elejét, ám fél óra, és az egész elkezd simán siklani.

Grafikailag a játék a jelenleg elérhető legcsúcsabb csúcsminőség, ráadásul mindezt PS2 és Xbox platformokon. Bizony itt mutatkozik meg a kötött platform ereje, és ilyen az, amikor egy-egy tehetséges fejlesztőcsapat a legvégsőket is kihozza belőle. Sokan első látásra azt is hitték, hogy ez már egy Playstation 3 techdemó, mert valóban hihetetlen, amit ez a játék kirak a TV-re. A fények és árnyékok, a karaktermodellek, a pályák fotorealisztikus megvalósítása mindmind döbbenetes, ráadásul a készítők olyan soha nem látott apróságokra is odafigyeltek, mint a fegyverből tárcserékkor felszabaduló hőeffekt. Az animációk is nagyon változatosak, remekül megdobja a hangulatot, például amikor az MP5 tárcseréjekor emberünk a fegyverhez ütögeti a tárat, vagy pedig amikor az UZI-nál egyszerűen csak kivágja belőle a cumót. A hangokra szintén nem lehet panasz: minden egyes fegyver autentikusan szólal meg, olyan betonkemény hanggal, melyet igazán egy frankó kis 5.1-es rendszeren lehet kiélvezni. A robbanások lettek a kedvenceim: végre nem elfojtott pukkanásokat hallunk, hanem földet rengető hangeffektusokat.

Összességében tehát a Criterion játéka nagyon meggyőzött, nem sok gyenge pontot találtam benne. Mindenképp nagy negatívum, hogy sajnos nincs többjátékos üzemmód, pedig egy remek cooperative rész igen nagyobb dobott volna az újrajátszhatóságon. Azért utóbbival egyébként nincs nagy baj, mivel a nehezebb fokozatokon nem csak erősebb, több és keményebb ellenfelet kapunk, hanem különböző mel-

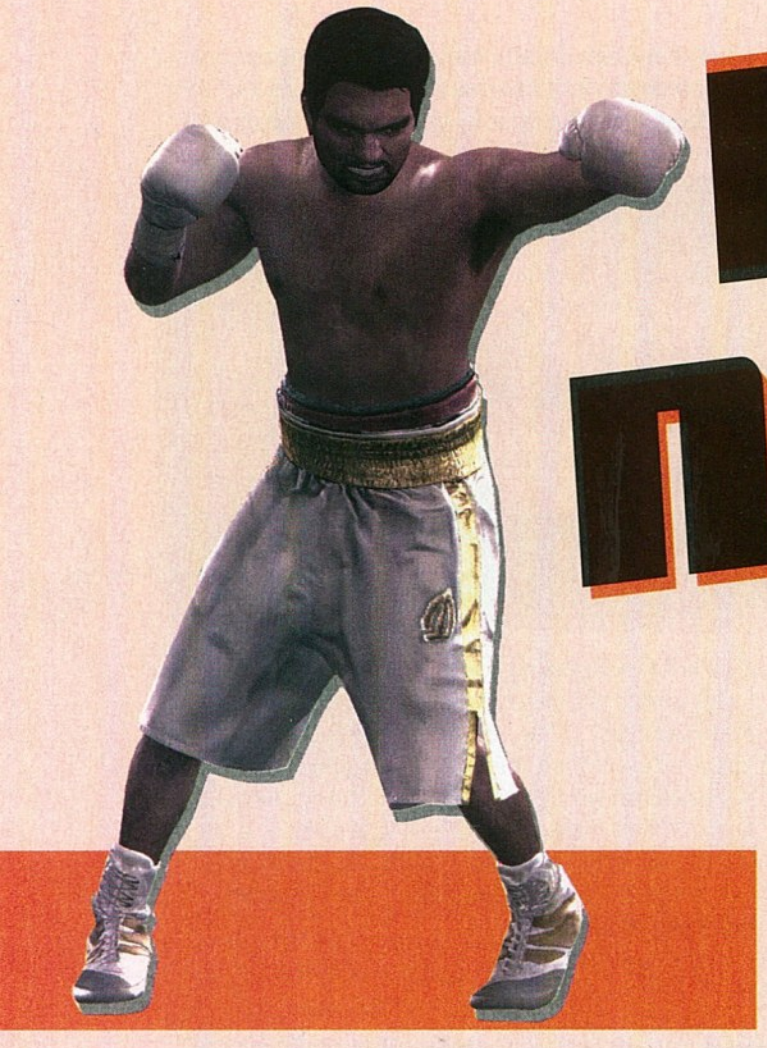
lékküldetéseket is, így legalább két végigjátszást simán megér. Hangulatilag viszont a Black annyira kiváló, és annyira egyben van, hogy mindenkinek látnia kell, aki nem idegenkedik túlzottan a műfajtól, grafikája pedig annyira eszméletlen, hogy még a szkeptikusok is a padlón fogják keresgélni az állukat. Az utóbbi idők egyik legjobb játéka, megvásárlásra mindenképp ajánlott.

InGen

\+ 2 ESZMÉLETLEN LÁTVÁNYOS ÉS LEHENGERLŐ TŰZHARCOK
\- HIÁNYOZNAK A JÓ KIS TÖBBJÁTÉKOS MÓKÁK
■ F.E.A.R. – 92%
▼ EXTRA: HA IDE KOMOLYAN NEM TUDOK SEMMIT ÍRNI :)

VÉR FAKTOR: ●●○○○ HUMOR FAKTOR: ●●○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●○○

9



FIGHT NIGHT ROUND 3

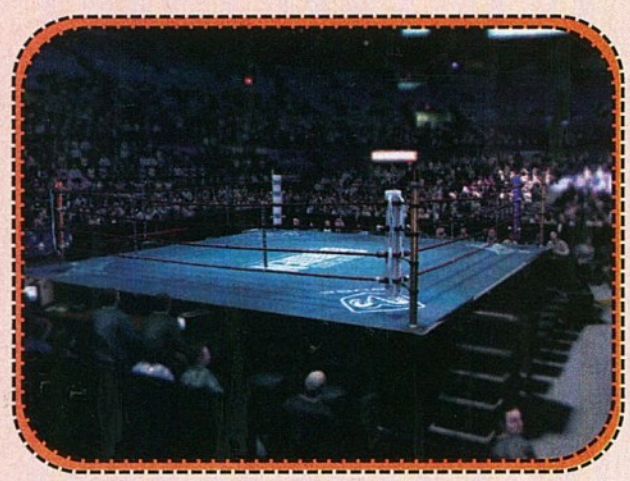
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS
- WWW.EASPORTS.COM
- 2006. MÁRCIUS. 2
- TESZTPLATFORM: PS2

ÚJ ÉV, ÚJ FIGHT NIGHT. MINT MINDIG, MOST IS SIKERÜLT MÉG EGY SZINTTEL FELJEBB LÉPNI A FEJLESZTŐKNEK.

SPOILER FAKTOR

Bemelegítés

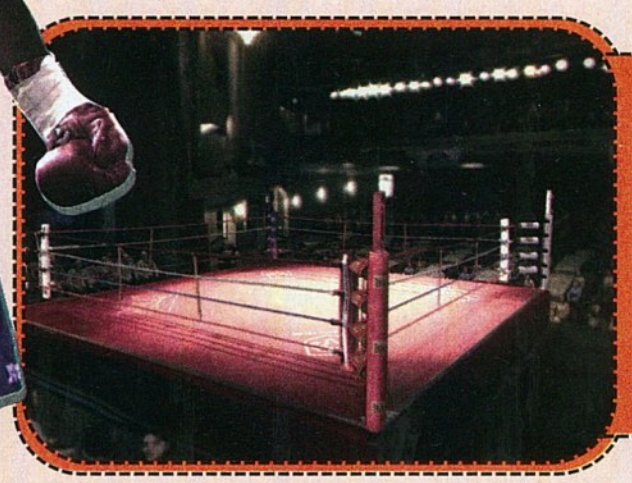
Eme teszt olvasóiban bizonyára felmerül a kérdés: mi köze lehet a női nem általam megszemélyesített képviselőjének a bunyóhoz? Nos, túl sok valóban nincs, ám annál több van, mint például a focihoz vagy a hokihoz.
Körülbelül három-négy évvel ezelőtt – sok más hölgytársammal egyetemben – lelkes rajongója voltam a Tigrisnek, azaz Darius Michalchewskinek, bár sajnos csak a profi pályafutása legvégét tudtam figyelemmel kísérni. Ezek után a



Klichko-fivérek, valamint Kokó és Madár néhány mérkőzését még megtekintettem, de a Tigris visszavonulásával érdeklődésem a sportág iránt lanyhult, majd szinte tökéletesen a nullára konvergált – helyet adva a feltételezésnek, hogy a szenvedély tárgya inkább egy ember, mint a boksz volt; bár ha igazak a hírek, melyek szerint Nelson kihívására Darius ismét címet akar szerezni magának, örömmel követném a karrierje folytatását.
Ezen túlmenően magam sem vagyok a sport ellensége, mely életmódomnak köszönhetően – hála a kickbox aerobik óráknak – meg tudom különböztetni egymástól legalábbis az egyenes ütést, a felütést és a horgot.
Miután imigyen talán sikerült némi bizalmat plántálnom olvasóimba arra vonatkozólag, nem volt szarvashiba Uniq részétől egy hölgy kezébe adni a nagy népszerűségnek örvendő bunyós széria legfrissebb inkarnációját, ideje nekilátnom a néhány héten belül megjelenő játék boncolásának.

Tréning

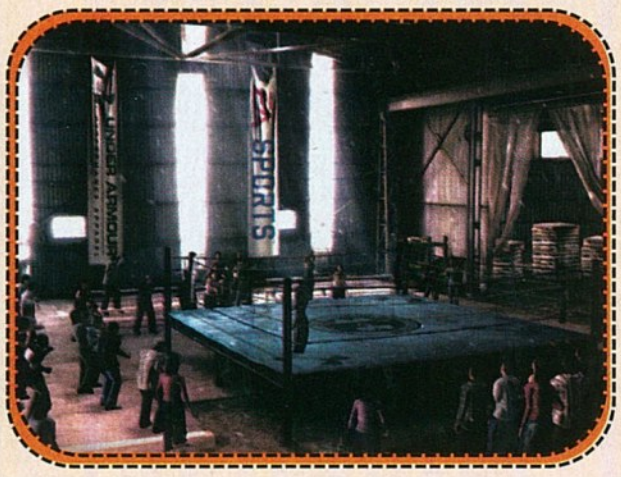
A sportjátékgyártók alfája és omegájaként uralkodó EA Sports égisze alatt készült Fight Night sorozat szép karriert futott, korábbi két részével sajnos nem volt módon kontroller- és tévéképernyő-közeli ismeretséget kötni, ám figyelemmel kísértem a róluk megjelent írásokat, melyek alapján tetszett, amit ezek a játékok nyújthatnak. Az egyik ugye a Fight Night 2004 címen futott, a tavalyi pedig a Fight Night: Round 2 nevet kapta. Mindkét részt a grafika, a hangulat, a zenék és a remek irányítás miatt éltették – biztosíthatok mindenkit, ez az új részben sincs másképp.
A tesztverzió korongját a konzolunkban felpörgetve egy hangulatteremtő bunyós szegmenset tekinthetünk meg tévénk képernyőjén, amit követően – a remek, rappes beütésű számokat tartalmazó tracklista első darabjának kíséretében – létre kell hoznunk egy profilt magunknak, mely az aktuális beállításokat tartalmazza. A főmenüben találjuk magunkat, mely igen tetszetős kiképzésű, és az energikus, tettekre sarkalló narancssárga, illetve piros színekben pompázik. Innen indulva megtekinthetünk híres bokszolók mecscseit, online játszhatunk (erről sajna a megfelelő technikai felszereltség híján nem tudok nyilatkozni), gyakorolhatjuk az edzést, létrehozhatunk egy bokszolót a saját ízlésünk szerint, illetve természetesen beállíthatjuk a játék opcióit, mint például a lejátszásra kerülő számokat, a kontroller konfigurációját, vagy a mentés és a visszatöltés metódusát.
Szándékosan a felsorolás végére hagytam a klasszikus karrier módot, mivel szerintem mindenki ezen a vonalon indulva szándékozik kipörgetni a stuffot, és magam is ennek a jellemzésével igyekszem bemutatni a gém fő fícsöreit.
Nos, a karriermód szerkezete nagyjából azonos az előző két részével: híres – bár sajnos szinte kizárólag csak amerikai – bokszsztárok bőrébe bújva (néhány név: Evander Holyfield, Jake Lamotta, Marco Antonio Barrera, Boy Jones Jr., Sonny Pryor, no és persze Muhammad Ali), vagy saját magunk „készítette" sportolóval járhatjuk be a csúcs felé vezető rögös utat.
Az első karriermóduszt tekintve számomra csupán Muhammad Ali neve volt ismerős a listáról, így – a főmenüben található tréningben némiképpen trenírozva magam – őt választottam, majd néhány meccs után ráüsztam a saját, külön bejáratú bokszoló összeeszkábálására.
Végre lehetőségem nyílt Darius Tigris Michalchewski ringbe küldésére, és – nem mellesleg – kedvenc bunyósom női szíveket megdobogtató küllemével a látóidegeim kényeztetésére is:-).
A két előző felvonáshoz hasonlóan saját hősünknek először a nevét kell megadnunk: egy vezetéknevet, keresztnevet, és persze a becenevet. A vezeték- és keresztnév hosszúsága ismét csak korlátozott; nálam a Michalchewski nem is fért ki, így a Tigert tettem meg vezetéknévnek, vagyis az olvasható a bokszolóm övén. Kiválaszthatjuk a híró tartózkodási helyeként aposztrofált várost / államot / országot is – az amerikai kontinensen túl Európában csak Németországot és Hamburgot találtam, de hát ezek úgy nagyjából jók is lettek ugye. A súlycsoport és a testfelépítés belövése után



A KÖZÖHSÉG AKÁR HOSSZÚ HAPOKIG IS KÉPES BÁHOLNI AZ ÜRES SZOMTÓT.

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

– a Sims szériára emlékeztető módon – a bőr-, haj-, szemszín, szemöldökív, frizura, bajusz-szakáll, mi több, arcforma, szemforma, orrforma, sőt szemöldökcsontozat kalibrálása veheti kezdetét. Beállíthatjuk küzdési stílusunkat, így a védekezést, alapállást, ütések stílusát, és azt, jobb- vagy balkezesek vagyunk-e. Ez a setting nem végleges, bármikor variálható a karrierünk során, sőt a ranglétrán felfelé araszolva ellenfeleinktől is tanulunk különböző stílusokat, melyek implementálódnak a repertoárba. Ezek után kezdésnek 200 pontot oszthatunk el olyan tulajdonságainkra, mint pl. gyorsaság, életerő, kitartás, erőnlét, lelkesedés stb. A csillag születésének szertartását bevégezvén a karrierközpontba



jutunk. Mindes egyes meccs után ide kerülünk vissza, hiszen itt választhatjuk ki opponenseinket, írhatjuk alá a szerződéseket, vásárolhatunk, megtekinthetjük szerzett trófeáinkat, változtathatunk a küzdési stílusunkon (ld. feljebb), illetve a gém beállításait célzó opciókban is kotorászhatunk. No és persze itt láthatóak az adott szinten megszerzett győzelmeink, a bankszámlánkon levő pénz összege, nem különben egy skála, mely azt hivatott mutatni, mennyi van még hátra a következő szintlépésig.

Első kör

Eljött hát az idő a ringbe lépésre, válasszuk ki első ellenfelünket. Minden opponensnél egy értékelő lapot tanulmányozhatunk, mely adatait figyelembe véve döntsünk aszerint, hogy a ranglétrán akarunk-e feljebb lépni, vagy némi zsét akarunk a zsebünkbe tömködni. Érdemes ennél a résznél a Kör gombot nyomogatni, mely segítségével összehasonlíthatjuk jelenlegi tulajdonságainkat az ellenfélével, így látjuk, mely tételeken kell javítanunk az edzőteremben a meccset megelőző hetek során.
A kontrakt aláírása után most nem ugorhatunk neki rögtön a mérkőzésnek, mint korábban (legalábbis addig a szintig, ameddig én felverekedtem magam), vagyis edzenünk kell előtte. Már az amatőr szintet megelőzően is három edző közül választhatunk, akik közül az elsőért nem kell fizetni, ám a másik kettő súlyos 25.000, illetve 50.000 dolcsit kér az aktuális meccset megelőző néhány hetes, erőnlétet, illetve gyorsaságot fejlesztő tréningért – vagyis nem érdemes őket választani, míg nincs állandóan nagy összegű bevételünk. Az edzést kezdetben háromféle módon végezhetjük: torzózás, zsákozás, illetve súlyemelés – ezek tehát csak kicsit változtak a korábbi játékok óta. Továbbra is rábízhatjuk a gépre az edzést, amely ugyan 50%-os eredményt biztosan garantál, de a vérbeli gémer bizonyára a játékot, és az így elérhető, esetlegesen 100%-os pontszámot választja.
Jómagam kissé nehezen jöttem bele ezekbe a tréningekbe, bár igazából csak két dolgot kell tudni: pancsolás csak és kizárólag a jobb analóg karral, az ütés magasságának (felsőtest vagy alsótest) a változtatása az L1 gombbal. Ha ez megvan, csak az ütések fürgeségére kell figyelni a torzózásnál. A súlyemelésnél pedig a piros csíkon belüli kis zöld sávot próbáljuk belőni, nagyjából odáig kell emelni a súlyt a két analóg karral, vagyis soha ne emeld fel fullra, mert 0 pontot kapsz (és persze az edző is összeszid, ahogy mindig, ha gyengén szerepelünk valamelyik feladatnál). Mindezen magyarázatokat persze kiírja a játék az egyes edzések előtt, és bármikor megtekinthetjük a kontroller kiosztását – sőt változtathatjuk is –, viszont akinek hozzám hasonlóan ez az egész teljesen új, talán jól jöttek a fenti okosságok. A karriermódban történő betanulás bénázásainak elkerülésére amúgy érdemes az edzéseket a főmenüből megnyitva begyakorolni, és ott már egy edzőpartnerrel az egyes ütéseket is betanítja a játék. A sporttárs elleni edzés karriermódban is meg fog nyílni, amint lépegetünk felfelé.
E dolgokkal megismerkedve nincs is más feladatunk, csak a bevonulás jelenete után leküzdeni választott ellenfeleinket a szorítóban. Eredményességünket itt is nagymértékben növelni fogja a kombók, ütések, elhajlások, védekezések gyakorlása. Ha egy tanácsot adhatok: jómagam igen eredményesnek találtam az L2 gombbal elindítható, láthatóan lórúgásként ható balhorgot, mely megspékelve némi védekezéssel, eltáncolással, kisebb öklözésekkel ez idáig majdnem 20 meccsen át legkésőbb a 3. körben KO-val végződő győzelmet hozott (persze a profi szinten nem fogom megúszni ilyen könnyen, az

tuti …). Amennyiben mégsem ütjük ki ellenfelünket már az első körben, a szünetekben edzőnk jó tanácsokkal lát el, a szokásos gyógyításra is mód van vattapálcikával vagy egy szivaccsal (manuálisan és automatikusan), és természetesen a soron következő kör számát hordozgató bikinis macák sem hiányoznak – még az én nagy örömömre is:). A csata során a sajnálatos módon még mindig 2D-és módon ábrázolt, nyilvánvalóan hungarocellből kivágott közönség természetesen biztat, és őrjöng, ha kell, a riporter kommentálja az eseményeket.
A bokszolók mozdulatai, gesztusai, az izzadtság csillogása, a csordogáló vérpatakok, bedagadt arcok és szemöldökök nagyon élethűek, nem beszélve a csontok töréséről és a folyékony részek fröcsögésének hangjáról a lassításban.
A mérkőzés végén a versenyzők reagálása is az elért eredményüknek megfelelő, és szépen kidolgozott.
Pár szó még a meccsek helyszíneiről. Kezdetben egy városi terem ringjében küzdünk, majd egy raktárépületet magunk mögött hagyva olyan színvonalas helyekre is eljutunk, mint például az állami operaház. Egyik sem erőltetett, pont azt a fílinget adja, amit egy ilyen lokációtól elvárunk.

Knock Out

Mindösszességében úgy gondolom, a Fight Night széria harmadik darabja méltó folytatása az előző két résznek, és ezt bizonyára azon játékosok is így fogják látni, akik nemcsak papírról ismerik az elődök jellemzőit. Saját példámból kiindulva bátran megvásárolhatják azok is, akik még nem látták a frencsájz dicső kezdetét, viszont szimpatizálnak a boksszal, hiszen önmagában is megállja a helyét a számos, remek szórakozással teli órát ígérő stuff. Reméljük, a sorozat ezen szép, egyenletesen növekvő teljesítménynek az íve az esetleges 2007-es felvonásban sem fog megtörni.

Sybilla

+ ÉLETHŰSÉG, DINAMIZMUS, KÖNNYŰ IRÁNYÍTÁS
- A KÖZÖNSÉG LEHETNE SZEBB, 2006-OT ÍRUNK!
■ FIGHT NIGHT ROUND 2 – 80%
▼ EXTRA: ONLINE JÁTÉKMÓD

VÉR FAKTOR: ●●●●○ HUMOR FAKTOR: ●●○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●●

9

PC- ÉS VIDEOJÁTÉK BIRODALOM VESZPRÉMBEN

Playstation 2 - X Box - Sony PSP - X Box360
Ps One - Számítógépes játékok - GB Advance

készülékek, játékok, tartozékok
széles választékban

Készülékek szervizelése

Megunt játékok beszámítása más játékba.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Márciustól megkezdjük az XBOX 360

Készülékek és tartozékaik
nagykereskedelmi forgalmazását!

DVD GALAXIS K.F.T
8200 Veszprém, Aulich u. 26.
Tel: 30/96-97-479

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II.

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

PC

- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS
- WWW.EAGAMES.COM
- 2006. MÁRCIUS
- TESZTPLATFORM: PC

A FELEMÁS ELSŐ RÉSZ UTÁN KITETTEK MAGUKÉRT A JÁTÉK FEJLESZTŐI. A FOLYTATÁS MINDEN SZEMPONTBÓL ÜTŐSEB LETT.

SPOILER FAKTOR

Tolkien nagysikerű regénye, a Lord of the Rings a megjelenése óta alaposan megbolygatta a játékok világát is, hiszen szinte minden platformra jelent meg a történetet, vagy egy részét feldolgozó cucc. A legteljesebb, mind közül azonban egyértelműen a Battle for Middle-Earth, melynek immáron hamarosan megjelenik a második része.

Ha egy játék második részének kiadása kerül szóba – különösen, ha az első elég jól sikerült –, valljuk be az első gondolat többnyire mindenkinek az volt, hogy „na megint lehúznak egy bőrt a rókáról". Vannak persze dicséretes kivételek – ezekből is akad azért bőven –, és szerencsére ebbe a kategóriába tartozik az EA legújabb saját fejlesztésű RTS szerepjátéka, a BFME 2. A játék az EA Los Angeles-i stúdiójában készül Neil Young csapatának kezei alatt. Abban a szerencsében van része a szerkesztőségünknek, hogy hozzájutott egy Online játékra lehetőséget adó tesztverzió-

A RAJONGÓK TÁMADHAK, DE MÉG NEM NÉZHETIK MEG A BABÓ MOZIVERZIÓJÁT.

hoz, így kipróbálhattuk, mennyire fedik a valóságot az Interneten beharangozott újítások, változások.

Rögtön így az elején szeretném kihangsúlyozni, hogy egy béta verziót tudtam tesztelni, amivel a Game Spy szerverén keresztül játszhattam a többi bétatesztelő játékossal. Üröm az örömben, hogy a teljes játékban szereplő fajok közül, csupán a „Dwarves" (Törpök), és a „Goblins" közül lehetett választani. Az összecsapások helyszínei is meglehetősen korlátozottak még, mivel mindössze három térképet tettek nyilvánossá, amiből kettő kétjátékos (1 vs. 1), és az egyik négyjátékos (2 vs. 2). A játszható pályák ellenben jól lettek megválasztva, mert a játékban rejlő újítások nagy része ezekben is kipróbálható.

Bizonyára emlékeztek az első részből, hogy induláskor szinte minden épületet, csak egy adott helyre lehetett felhúzni, ráadásul ezeknek a helyeknek a száma erősen korlátozott volt. Így nagyon résen kellett lenni, hogy ki szerzi meg előbb, és tudja megtartani a legjobb helyeket. Most ez teljesen megváltozott. Induláskor kapsz egy erődöt és hozzá két úgynevezett „Worker"-t, akikkel a lehetséges összes épületet fel lehet építtetni. Ha rákattintunk egy építőre, akkor a képernyő jobb szélén felbukkan egy menü, és onnan választható ki mit építsen.
A másik újítás, hogy gyakorlatilag a játéktér bármely pontjára építhető bármi.

Induláskor kapsz egy erődöt és hozzá két úgynevezett "Worker"-t, akikkel a lehetséges összes épületet fel lehet építtetni. Ha rákattintunk egy építőre, akkor a képernyő jobb szélén felbukkan egy menü, és onnan választható ki mit építsen.

INFO

Dwarves

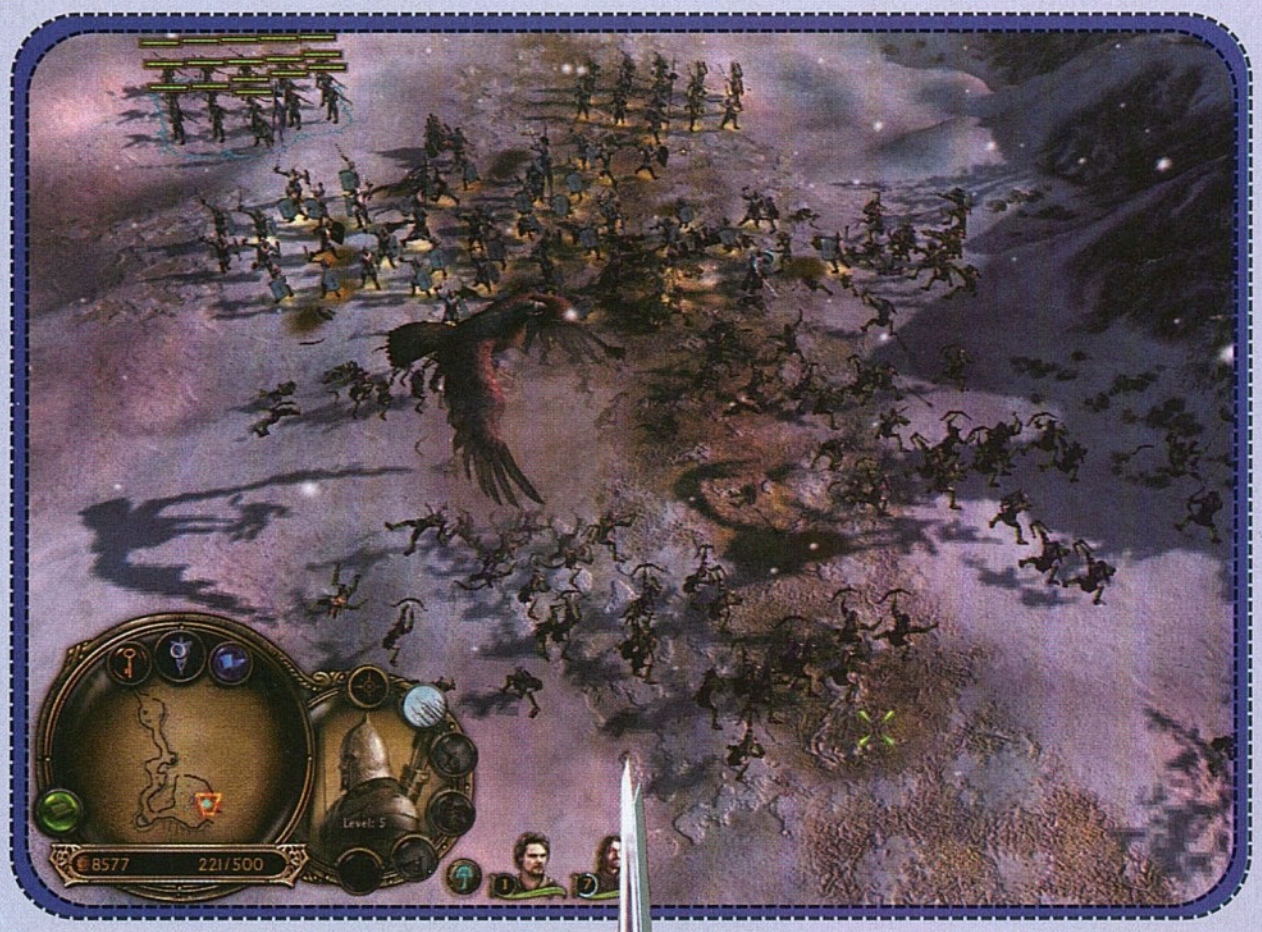
Mine Shaft: Alap építmény. Itt termelődik a fejlesztésekhez szükséges nyersanyag, és egyben egy alagútbejárat is, amin keresztül egy szempillantás alatt eljuthatnak a bennlévő egységek a térkép bármely pontjára, ahol van egy ugyanilyen építmény. Ezeknek az építményeknek a száma határozza meg, hogy mennyi egységünk lehet a térképen. Egy ilyen épület 50 úgynevezett „Command Point"-ot jelent, ami tulajdonképpen a populáció nagyságát is meghatározza. Például 10 ilyen „Mine Shaft" felhúzása 500 pontot jelent, amit adott mennyiségű egység, vagy fegyveres építmény gyártására lehet felhasználni. Például a gyalogos egységek 60 pontba és 250 egységnyi nyersanyagba kerülnek, de Gloin, az egyik hős csak 25 pontot, viszont 1500 egységnyi nyersanyagot kóstál.

A FALAK ÉS A KÖRNYEZŐ HEGYEK IGEN KOHOLYAN VÉDIK A FALUCSKÁT...

Hearth: Bonusz épület, ami azt jelenti, hogy nem készül benne semmi, viszont a hatósugarán belül hatással van az ott lévő szövetséges egységekre, és építményekre. Így a közelben lévő egységek támadó, és védekező ereje 50 %-kal nő, a harci gépezetek előállítási költsége, pedig a felépített „Hearth"-ok mennyiségétől függően csökken. 3 db = 10%, 5 db = 20%, 7 db = 30%, 10 db = 40%.

Heroic Statue: Ez is ugyancsak egy bonusz épület, ami a közelében lévő szövetséges egységek támadó, és védő erejét emeli 50 %-kal. Továbbá a tapasztalati pontjuk is kétszer olyan gyorsan nő, valamint 10 ponttal növeli a „Command Point" mennyiségét.

Forge Works: Ez már barakk osztályú épület, tehát ebben egységeket lehet gyártani, mégpedig „Battlewagon"-t (Harci kocsi), „Demolisher"-t (Romboló), és „Catapult"-ot (Katapult). Ugyanitt lehet ezeket az eszközöket továbbfejleszteni és képessé tenni nagyobb, hatékonyabb támadásra. A Harci kocsi alap felszerelése az égő olajos



hordó, amit egy területre tud eldobni, és ott minden felperzselődik. De fel lehet szerelni fejszedobáló, vagy íjász katonákkal, amik a támadó erejét növelik, vagy rá lehet szerelni „Banner Carrier”-t, ami a közelében lévő egységek vezetői bonuszát növeli, vagy egy „Hearth”-ot, ami ugyancsak a közelében lévő egységekre hat ugyanúgy, mint a telepített. A gáz az, hogy egyszerre csak egy dologgal lehet felszerelni. A rombolót csak épületek ellen lehet használni, mivel úgy működik, mint egy faltörő kos. Ezt a szerkezetet le lehet telepíteni egy fix helyre (például egy kapu elé), ilyenkor ugyan megnő a páncélzata, de cserében nem mozdítható. A harmadik itt gyártható szerkentyű a jól ismert Katapult. Hatékony támadófegyver, de rendkívül lassan mozog, és nagyon sérülékeny. Alapból a katapult is képes égő olajos hordót dobni egy adott területre, vagy folyamatosan bombázni a térkép egy kijelölt pontját. Természetesen ezt is tovább lehet fejleszteni, így ha van elég nyersanyag a raktárban, akkor ki lehet fejleszteni a „Flamming Shoot”-ot, ami bizonyos időközönként rendkívül pusztító erejű lángoló lövedéket jelent. A játékban egyébként az alap egységek között ez a leghatékonyabb fegyver, ezzel a lövedékkel.

Hall of Warriors: Ez is barakk osztályú épület, ebben készülnek a közelharcra használható gyalogos egységek, a „Guardians”, és a „Phalanx” csapatok. Az előbbiek fejszével, míg az utóbbiak hosszú lándzsákkal vannak felszerelve. Mindkét csapat továbbfejleszthető magasabb szintre. A „Guardians” egységek kaphatnak „Mithrill” inget, amitől egy szinttel magasabb lesz a védettségük. Ez ugyanolyan páncéling, mint amit Frodo viselt a filmben a ruhája alatt. Kifejleszthető a kovácsoltvas penge, ami megnöveli a fegyvereik támadó erejét, és felszerelhetők ostrom kalapáccsal, amiket eldobva nagyobb sérülést okozhatnak, valamint a tapasztalati szintjük emelhető, ha kifejlesztjük a „Banner Carrier”-t. Harc közben kiadható nekik a roham parancs, ami azt jelenti, hogy a nehéz baltájukat elteszik, és könnyű tőrökkel harcolnak tovább, amit gyorsabban forgatnak. Ekkor 50%-kal megnő a támadó erejük, és a védekező képességük. A „Phalanx” egység ugyanazokkal az okosságokkal turbózható fel, mint a „Guardians”, viszont nekik a roham helyett a sündisznó alakzat felvétele adható ki extra parancsként, amit felvéve alaposan meg tudnak akasztani egy rohamozó ellenséges csapatot. A „Hall of Warriors”-ban készülő csapatoknak az a legnagyobb hátrányuk, hogy valami eszméletlen lusták. Ha egy mód van rá, akkor célszerű őket a földalatti járatokon át mozgatni, mert ha nagyobb távolságot kell megtenniük, hogy visszaverjenek egy támadást, akkor előfordulhat, hogy mire odaérnek, az ellenség már rég lerombolta, amit megtámadott. Cserébe a lustaságukért viszont jó közelharcosok, jobban állják a sarat minden más csapatnál.

Archery Range: Ez is egy barakk osztályú épület. Mint a nevéből is adódik, itt készülnek a távolsági fegyvereket használó csapatok. Belőlük kétféle lehet, így a kevésbé hatékony „Axe Thrower” azaz a fejszedobáló csapatok, és a „Men of Dale” azaz az íjász csapatok. A fejszedobáló egységek fejleszthetők a már említett páncélinggel, a „Banner Carrier”-rel, a kovácsoltvas pengével. Ugyanígy az íjászok is, viszont ők a kovácsoltvas penge helyett lángoló nyílvesszőt kaphatnak, amivel jó kis tüzet okozhatnak ott, ahová becsapódnak a nyilaik. Mindkét csapatnak kiadható speciális támadó parancs, így a bombázás, ami azt jelenti, hogy a kijelölt területet addig támadják folyamatosan, amíg más parancsot nem kapnak. Ez igazából a felderítetlen terület tűz alatt tartására jó, mert amíg ez a parancs aktív, addig gyakorlatilag nem reagálnak semmilyen ellenséges tevékenységre. Az íjászoknak ezen kívül kiadható a „Black Arrows” parancs, ami több nyílvessző egyszerre történő kilövését jelenti, amivel háromszoros sérülést okoznak a kijelölt célnak. Ezzel mindössze az a baj, hogy hosszabb idő telik el két lövés között,

NÉHÁNY HÍRMORZSA

A Gyűrűk Ura trilógia rajongói szerint Tolkien forog a sírjában, mióta az EA kiadta a Harc a középföldért első részét. Amiben lehet némi igazság, bár be kell vallani, a forgatókönyvírók mindvégig arra törekedtek, hogy még azok is megértsék az események miértjét, akik nem olvasták a könyvet. Egy ekkora történetet belezsúfolni egy stratégiai játékba valóban nem volt egyszerű, de valljuk be azért egy kicsit sikerült. Az EA a második résszel még inkább hű akar maradni Tolkien meséjéhez, és Mike Verdu elárult néhány dolgot az új epizód küldetés-sorozatáról. A jó oldalt választva induláskor, a BFME2 Rivendellben kezdődik, amikor a gyűrű szövetsége megalakul. Vagyis Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Boromir, Sam, Pippin, és Merry megesküszik Frodónak, hogy segít elvinni a gyűrűt a végzet hegyébe. Miután ez a szövetség elhagyja a Tünde várost kezdődik a történet, azzal, hogy a Goblin hordák lerohanják Rivendellt, hogy elpusztítsák. A játékos feladata ennek a támadásnak a visszaverésével kezdődik. Miután kisöpröd a területről a gonosz kis lényeket, akkor ér az igazi meglepetés, mert északról megérkeznek Sauron seregei. Ha a sötét oldalt választod induláskor, a játék Dol Guldurban kezdődik, ahol Sauron tanyázik a seregével. Az első feladat ennek a bázisnak a megvédése lesz, később pedig Hobbiton, Bree, sőt Rivendell elfoglalása lesz a küldetések célja.
Az EA a második részt megvariálta egy kicsit azzal, hogy ha elveszítesz egy küldetést, akkor nem lehet majd csak úgy egyszerűen újrajátszani, mint az előző részben. Mike Verdu csak egy példát említett erre: ha az egyik küldetésben azt a feladatot kapod, hogy védj meg egy várat, és azt elveszíted, akkor a következő küldetésben az elvesztett várat is meg kell semmisítened, de ha sikerült a várat megvédened, akkor a következő pályán a vár elleni harc kimarad. Az első részre leginkább az volt a jellemző, hogy egy nagyobb, és esetenként néhány mellék feladatot kellet megoldani, amik megoldása nem volt feltétel a továbbjutáshoz. A második részben úgy alakították a küldetéseket, hogy minden pályán több, immár komolyabb feladat is megoldásra vár. Az ellenséges erők teljes megsemmisítésén túl, ezeket is mind meg kell oldani, ahhoz hogy továbbléphessünk a következő pályára. A szerző több izgalmat, hosszabb, és nehezebb pályákat, na és nem utolsósorban márciusi megjelenést ígér. Hamarosan meglátjuk, menyire állja a szavát.

és közben védtelenek. Ezek az egységek egyébként közelharcra szinte teljesen alkalmatlanok, így célszerű őket mindig a háttérben tartani, tisztes távolságra az ellenséges csapatoktól.

Battle Tower: Ezt jól átgondoltan a védelmi épület kategóriába sorolták. Annak ellenére, hogy a térkép bármely területére felépíthető, és a legfőbb jellemzője az, hogy a benne lévő katonák fejszéket dobálnak a közelében lévő ellenséges épületre, vagy egységre. Túlságosan nem lehet a képességeit feljavítani, mint ahogy más hasonló játékokban megszokhattuk ilyen építmény esetén. Itt mindössze a kovácsoltvas penge fejleszthető ki, és plusz két egység katona helyezhető el benne, de az lehet bármelyik gyalogos egység. A célszerűség persze azt diktálja, hogy lángoló nyílvesszős íjász csapatot küldjünk a toronyba, és így már kellően hatékonyan tudja visszaverni a bázisunkat támadó ellenséges csapatokat. Ha az ellenség a közelébe jut, gyorsan le tudja rombolni, ezért célszerű többet építeni egy csoportba, esetleg egy fal mögé felhúzni.

A LUDERCEK OLYAN SEBESEN VÁGTATNAK, HOGY KONDENZCSÍKOT HÚZNAK.

INFO

A varázslatok használatát sem pénzen, sem egyéb mással nem lehet megvásárolni, csupán harcban szerzett tapasztalattal. Ahogy csatároztok a pályán, úgy nőnek az úgynevezett varázspontok, ezeket meghatározott mennyiség begyűjtése után lehet beváltani.

Wall Hub: Ezzel az építménnyel kezdhető el a fal építése, ami egy teljesen új dolog és ebben a részben jelent meg. A csinos, és jól védhető bázis felépítésének, csak a fantáziánk, na és az anyagi lehetőségeink szabnak határt. Falat bárhová felhúzhatunk, mindössze az a baj vele, hogy ha az ellenség rést üt rajta, akkor azt nem lehet kijavítani (legalábbis a béta verzióban még ez nem lehetséges). Ami itt pluszként jelentkezik, az a fal fejlesztési lehetősége. Bármelyik falszakaszra építhetünk ugyanis kaput, amit kinyithatunk, vagy bezárhatunk, rejtett kaput, amit csak a szövetségesek használhatnak, „Axe Thower"-t és katapult tornyot. Szerencsére, ha ezek megsérülnek kijavíthatók. Ha a fal mögé biztonságos távolságra, de még lőtávolon belül felhúzunk néhány őrtornyot, akkor valóban hatékonyan távol tarthatjuk az ellenséget, legalábbis a gyalogos egységeket.
A trükkös a dologban az, hogy a Goblin egységek rá se hederítenek a falra, ugyanis simán átmásznak rajta.

Fortress: Gyakorlatilag ez a főépület, amit a játék elején készen kapunk, a két munkással együtt, de ha az anyagi lehetőségeink engedik, bármennyit felhúzhatunk belőle. A „Fortress" tulajdonképpen egy vár, amibe egységeket helyezhetünk el, és különböző toldalékokkal még ki is bővíthetjük. Első körben itt is égő olajat adhatunk a védők kezébe, amit ha szükséges, a várfalat ostromlók nyakába tudnak zúdítani. A következő apróság, a zászló kitűzése a falakra, ami a vár körül lévő egységek tapasztalati szintjét növeli, ráadásul 10 %-kal csökkenti a hősök árát, és megidézési idejét, valamint 20 %-kal az építő árát. A következő okosságnak a „Siege Keg" azaz szabad fordításban, az ostromhordó nevet adták. Ezt kifejlesztve, 50 %-kal nő a várat védők páncélzata, és támadó ereje. A „Masterwork Munitions" a várhoz kiegészítésként felhúzott tornyokban teszi lehetővé a tűz használatát. A „Stonework" kifejlesztésével megvastagodnak a várfalak, és ez szükséges ahhoz, hogy kifejleszthető legyen a „Mighty Catapult" ami a vár közepén egy torony tetejére kerül. Ez egy valóban ütős fegyver, ugyanis hatalmas távolságra, félelmetes erejű lángoló lövedékkel szórja meg a látótávolságába került bármilyen ellenséges egységet, vagy építményt. Már említettem, hogy a várhoz fel lehet húzni különféle toldalékokat. Összesen négyféle lehetőség közül választhatunk. Ezek sorban a katapult torony, fejsze

torony, amiket gondolom, nem kell részletezni. Ezen kívül a „Hall „Expansion"-nel növelhetjük a várban elhelyezhető védők számát, és a „Wall Hub"-bal közvetlenül falat csatlakoztathatunk a várhoz. Mivel ez a főépületünk, itt tudjuk a hőseinket is megidézni. A törpök esetén Gloin, Gimli apja, maga Gimli, és Erebor királya,

A SÖTÉT OLDAL VARÁZSLATAI

War Chant (5 Power pont)
150 % -kal erősebb sebzés, és 50 % -kal erősebb páncél a kijelölt területen lévő egységeknek.

Tainted Land (5 Power pont)
A megjelölt terület mérgezett lesz, elpusztul rajta minden növény. Az ott lévő szövetséges egységek sebzése, és páncélzata 50%-kal erősebb lesz.

Cave Bats (5 Power pont)
A megjelölt területen barlangi denevérek jönnek a felszínre és megmutatják, mi van az adott területen, ráadásul az ott lévő ellenséges egységeknek 75%-kal csökkenti a páncélját, és a sebzését. Az ellenség íjászai és őrtornyai gyorsan képesek megsemmisíteni.

Summon Wildmen of Dunland (10 Power pont)
A megjelölt területre megidézel egy nagyobb csapat vadembert, akik kardjaikkal sietnek a segítségedre.

Scavenger (10 Power pont)
Minden ellenséges katona megöléséért extra bevétel vándorol a kasszába.

Darkness (15 Power pont)
30 másodpercre sötétbe borítja a megjelölt területet, ahol minden szövetséges egységnek 50%-kal megnő a sebzése, és a páncélja, ráadásul az ellenség a varázslat idejére nem látja őket.

Untamed Allegiance (10 Power pont)
A különféle búvóhelyekben rejtőző lényeket tudod fogságba ejteni, és az oldaladra állítva harcba küldeni (Trollok, Sárkányok).

Summon Spiderling Allies (10 Power pont)
A megjelölt területre megidézel egy pók csapatot, akiket csatasorba tudsz állítani.

Avaken Wyrm (15 Power pont)
Egy hatalmas föld alatt közlekedő kígyót idézel meg a kijelölt területre, ami a közelében lévő épületeket és egységeket kezdi támadni, de akár más helyre is átmozgathatod.

Summon Watcher (15 Power pont)
A kijelölt területre megidézheted „Watcher"-t a hatalmas polipot, aki a csápjaival elkapkodja, és megöli az ellenséges katonákat.

Summon Dragon (25 Power pont)
Egy tűzsárkányt hívhatsz segítségül, aki a szájából lövellő lángcsóvával mindent felperzsel, ami az útjába kerül.

Summon Balrog (25 Power pont)
Balrogot, a Moria bányáiban megismert tűzdémont idézheted meg, aki tüzes ostorával, és a szájából lövellő lángcsóvákkal félelmetes harcos lesz az irányításod alatt.

ÁLTALÁNOS ÚJÍTÁSOK A MÁSODIK RÉSZBEN

Mindenki építőket használ, és bárhová tud építeni. A területen bármi meggyulladhat, és csak az építők tudják eloltani a tüzet, még az eleredő eső sem. A havas tájon megmaradnak a katonák lábnyomai. Ha kijelölsz egy munkást, a képernyő jobboldalán felbukkan egy menü, amiből kiválasztható, hogy mit építsen. Amíg az építő dolgozik, eltűnik az ikonja a képernyőről, mintha nem is létezne, de ha végzett újból feltűnik. Játék közben, akár saját készítésű mp3 számok is kiválaszthatók lesznek háttérzenének. Összesen 34 hős és 80 különböző egység lesz irányítható.

A játékban szereplő népek jellemzői:

Elves: Erősek, nagy harcosok, limitált a létszámuk, és drágák. Mithlond, és Mirkwood egységeik egyesültek. Nagyon gyenge ostromlók, de segítségül tudják hívni az Ents népet. Elrond, Thranduil, és Glorfindel feltűnik a hőseik között. A legelőjük ugyanolyan építmény, mint bármely másik, és van istállójuk.

Dwarves: Őket megismerhetitek részletesen a cikkből.

Men of the West: Minden hősük Rohan, és Gondor földjéről származik. Segítségül hívhatják a Dunedain Rangers, és a Hobbit Shirriffs egységeket. Tom Bombadil egy hős lesz, és még énekel is. Az Ivory Tower (Elefántcsont torony) a legfőbb vár kiegészítőjük, amivel sokkal messzebbre képesek ellátni minden más nemzetnél.

Mordor: Valamennyi régi egység, és néhány új lesz elérhető. Agresszív a harci taktikájuk, így soha nem futamodnak meg, és az utolsó katonáig harcolnak. Segítségül hívhatják Umbar kalózait, akik képesek átmászni a falakon. Mouth of Sauron egy új hős lesz az oldalukon. A várukat lávával úgy tudják körülvenni, mint egy várárokkal.

Isengard: Valamennyi már ismert egységük feltűnik, de kiegészül néhány újjal. Gyenge falat tudnak építeni. Egy speciális egységük a Wild Men, akiknek a legfőbb céljuk a pénzlopás. Grima Wormtongue, és Sharkű az új hőseik. A váruk olyan, mint Orthanc.

Corrupted Wild (Goblins): Őket megismerhetitek részletesen a cikkből.

Helyszínek: Dol Guldur (Sauron fő bázisa), Redhorn Pass, Snow Falls, Fornost, Laketown, Mirkwood, Hobbiton, Grey Havens, South Mirkwood, Weathertop, Erabore (egy belső térkép), Minas Morgul.

Speciális újítások a második részben:

Haditengerészet: Négyféle hajó építhető minden kikötőben, de a kalózok, és az Elfek csak szállító, és csatahajót építhetnek. A hajók íjászokat vihetnek magukkal, megnövelve támadó erejüket. A víz effektjei teljesen valósághűek, még a nap is visszatükröződik a felszínen. Ha egy hajó elsüllyed, egyszerűen eltűnik a vízben. A hajók fedélzetén nem látható, hogy milyen egységet szállít. Kikötőt nem lehet építeni, csak elfoglalni. Ha egy elfoglalt kikötő megsemmisül, azt már újjá lehet építeni.

Új varázslatok: Watcher in the Water, Undermine, Earthquake, Rain of Fire, Dragon Strike, Flood.

Saját hős készítés: Hat különböző osztályban, így Archers, Dwarves, Men of the West, Sauron, Corrupt Men, Wizards, osztályonként négy alkategóriában választhatjuk ki, az alapjellemzőket. Saját nevet adhatunk neki, és összeválogathatjuk, milyen fegyvert, és milyen varázslatokat használhat. A saját hősöd maximális induló energiája 10 lehet. Minél erősebb hőst késztettél, annál drágább lesz a játékban a megidézése. Multiplayer játékban használhatod a saját készítésű hősöd, de ki is kapcsolhatod a használatának a lehetőségét, ha te indítod a játékot.

Dain király idézhető meg. Sajnos elég sokba kerülnek, de szerencsére kevés „Command Point”-ot foglalnak, viszont ahogy az sejthető, nélkülözhetetlen részei a csapatainknak, hiszen igazán csak ők méltó ellenfelei az ellenség hőseinek, ráadásul a jelenlétükkel jelentősen növelik a közelükben harcoló egységek harci morálját.

Azt sajnos nem tudhatom, hogy a küldetésekben a gyűrű mikor milyen szerepet fog játszani, de a „Multiplayer” pályákon jelentős szerepe lesz. Minden pályán felbukkan valahol ugyanis Gollam, aki elborult elmével kószál, kezében a gyűrűvel. Aki előbb ráakad, és elveszi tőle a gyűrűt, az hatalmas előnyre tehet szert, ugyanis a várba elhelyezve a gyűrűt megtaláló csapatot, egy újabb szereplőt lehet megidézni. A gyűrű szövetsége oldalán harcolók esetében ez a valaki, maga Galadriel, a fák úrnője, a sötét oldalon harcolók esetében, pedig személyesen Saruman jelenhet meg a játéktéren. Azon felül, hogy óriási támadó, és védekező ereje van mindkettőnek, még van a tarsolyukban néhány igazán pusztító erejű varázslat is. Galadriel, egy hurrikánt tud varázsolni, ami ugyan csak korlátozott ideig működik de cserébe irányítható, és mindent elpusztít, ami az útjába kerül. Valamint van egy „Terrible Fury” nevű varázslata, amitől a célterületen lévő ellenséget szörnyű félelem fogja el, és fejvesztve menekül mindenki, amerre lát. Sarumannak hasonlóképpen két varázslata van, az egyik a „Fires of Doom” (tüzes meteoreső) a kijelölt területre, a másik pedig, neki is a „Terrible Fury”. Bár ha sikerült megidéznünk valamelyiket a kettőjük közül, igen nagy a kísértés, hogy bedobjuk a mélyvízbe, ellenben erősen ajánlott a szemünket az életerejükön tartani, ugyanis egyikőjük sem halhatatlan, és ha elesnek, a gyűrű átkerül az ellenség kezébe. Igaz, hogy vissza is lehet szerezni, de jobb félni, mint megijedni, úgyhogy csak óvatosan a mélyvízzel.

Ha már szóbahoztam a varázslatokat, lássuk röviden milyen okosságokat találtak ki nekünk ebben a részben. A varázslatok használatát sem pénzen, sem egyéb mással nem lehet megvásárolni, csupán harcban szerzett tapasztalattal. Ahogy csatároztok a pályán, úgy nőnek az úgynevezett varázspontok, amiket egy bizonyos mennyiség elérése után lehet beváltani. A varázslatok, jellemzően 5, 10, 15, 25 pontba kerülnek, de a szinteket nem lehet átugrani, úgyhogy nem működik az a trükk, hogy összegyűjtünk egy 25 pontos varázslatot, és egyből valamelyik legerősebbet vásároljuk meg. Egyelőre csak a már játszható két nép varázslatai ismertek, bár gyanítom, hogy a többi szereplő által használ-

A SÁRKÁNY FÖLDJÉN MEGÁLLNAK LEHET, HOGY TÚL SOKAT FALATOZOTT A SPECIÁLIS "GYOMORFURKÁSZTÓ" CSAPATOK.

ható varázslatok nem sokban fognak különbözni. A törpök varázslatai a jók, a goblinok pedig a sötét erők varázslatait használják. Mivel a hely erre nem igazán elég itt, egy külön keretes részben olvashattok részletesen a jó, és a sötét erők varázslatairól. Nézzük inkább, mit lehet tudni a sötét erők játszható képviselőiről a játékban „Corrupted Wild"-nak nevezett Goblins építményekről, és egységekről.

Goblins

Tunnel: Gyakorlatilag megegyezik minden tekintetben, a kinézetét kivéve a törpök „Mine Shaft"-jával.

Lumber Mill: Ez csak a sötét oldalon megjelenő építmény, amivel a nevéből adódóan a területen lévő fákat kivágva gyorsítják a nyersanyagtermelést, és csökkentik az épületek árát. Gyakorlatilag megegyezik a törpök „Hearth" nevű épületével, azzal a különbséggel, hogy ebben az építményben „Orc Laborer"-t lehet gyártani, amiket a fakitermelésre, és az épületek javítására lehet befogni.

Goblin Cave: Ez az építmény egyike a három barakk osztályú épületnek. Ebben készülnek a goblin harcosok, és az íjászaik. A harcosok fegyvere a kard, és a nekik kiadható speciális támadó mód, a mérgezett kard használata. Tovább is lehet őket fejleszteni, egy könnyű páncéllal (ugyanaz, mint a jó oldalon a „Mithrill" ing), a kovácsoltvas pengével, és a „Banner Carrier"-rel, aminek a kifejlesztésével 2-es szintű harcosokká válnak. Az íjászoknak kiadható támadási parancs itt is a bombázás, ami egy megjelölt terület folyamatos tűz alatt tartását jelenti újabb parancs kiadásáig. Ennél a csapatnál ugyancsak kifejleszthető a könnyű páncél, és a „Banner Carrier", és ezen felül a lángoló nyílvessző, amit már ismertek, és az itt mérgezett nyílnak nevezett lövedék, ami ritkább, de hatékonyabb célzott lövéseket jelent egy adott célra.

Spider Pit: Ez a második barakk épület. Ebben kétféle egységet lehet gyártani, és kifejleszteni egy erős mérget, amit ha az itt gyártott egységek szétszórnak egy területre, a belelépő ellenség jobban sérül. Az első itt gyártható egység, a „Spiderling" csapat. Ez tulajdonképpen egy szakasznyi pók, ami a mérgével pusztítja, ami az útjába kerül. Leginkább a karddal felszerelt

Összesen négyféle hajó építhető minden kikötőben, egy olyan, ami a többi hajó elleni harcra való, egy szállítóhajó, amivel csapatokat dobhatunk partra, egy katapulttal felszerelt támadó hajó, a szárazföldön a part közelében lévő ellenség ellen, és egy igazi csatahajó.

INFO

katonák ellen használhatók. Ők fejleszthetők a „Venom Sacs"-szal, vagyis a méreg szétszórással, ami egyben a nekik kiadható speciális támadó parancs, és a „Banner Carrier"-rel, amivel egy szinttel feljebb lépnek. A másik egység már kicsit érdekesebb, ugyanis ez egy pók hátán ülő goblin csapat íjjal és lándzsával felszerelve. Ennek az egységnek a fejlesztési lehetősége már kicsit bővebb, mivel nekik kifejleszthető a lángoló nyílvessző, a kovácsoltvas penge, és a zászlóvivő. Az alap fegyverzetük a lándzsa, és a nekik kiadható speciális támadási parancs, az íj használata. Elsősorban az ellenséges íjászok ellen érdemes őket használni, de a nyilaikkal épületek ellen is hatékonyak.

Fissure: Ez a goblinok harmadik barakk épülete, ami tulajdonképpen egy szörny gyárnak is nevezhető. Itt három különféle egység gyártható. Az első, a szakasznyi „Half-Troll Marauders" vagyis félig troll martalócok. Ők leginkább a törpök falanx csapatához hasonlíthatók. A fegyverük egy hosszú nyelű kétágú alabárd, amivel főként a lovasság ellen célszerű őket bevetni, de természetesen bármilyen ellenséges csapat ellen ütőképesek. Az ő speciális támadó parancsuk a sündisznó alakzat, és fejleszthetők a kovácsoltvas pengével, egy könnyű páncéllal és a zászlóvivővel. A következő itt készülő egység, már nem is egység, mivel egyszerre csak egy készíthető, ez pedig a „Cave Troll" a barlangi troll. Ő a puszta kezével harcol, vagyis köveket dobál a kijelölt célra. Neki a közelharc adható ki speciális támadó parancsnak, amikor is ököllel üti azt, ami a közelében van. Őt nem igazán lehet fejleszteni, ellenben képes fákat dobálni a célra, amivel egyszerre nagyobb területen okoz sérülést, vagy goblinokat dobálni az ellenség sűrűjébe. Ezenkívül neki is van egy olyan támadási módja, mint a katapultoknak, vagyis kövekkel tud folyamatosan bombázni egy kijelölt területet. Az érdekessége, hogy ha megsérül, akkor képes felfalni néhány ellenséges katonát, amitől visszanyeri az életerejét. A harmadik, és egyben legerősebb harcos, a „Mountain Giant' vagyis a hegyi óriás. Ő már nem csupán kövekkel, sokkal inkább hatalmas szikladarabokkal dobálózik, ráadásul a katapulttal megegyező távolságra. Az óriásnak kiadható speciális parancs a „Stomp" vagyis az

A GYŰRŰ SZÖVETSÉGÉNEK VARÁZSLATAI

Rallying Call (5 Power pont)
Ez tulajdonképpen olyan, mint Gondor kürtje, de ha megfújod egy terület fölött, az ott lévő egységek páncélja, és támadó ereje 50%-kal megnő.

Heal (5 Power pont)
Egy adott sugarú körben minden katonának visszaadja a teljes életerejét.

Cloud Break (15 Power pont)
Megszakítja a rád zúdított esőt, és felszaggatja a sötétséget okozó felhőket, ráadásul láthatóvá válik az addig láthatatlan ellenség. Eredményes ellenszere a másik oldal „Darkness" varázslatának.

Summon Men of Dale Allies (10 Power pont)
Megidézel a kijelölt területre egy csapat íjászt.

Dwarven Riches (10 Power pont)
A kijelölt építmény, átmenetileg 300%-kal több nyersanyagot termel.

Summon Citadel (25 Power pont)
Egy jól felfegyverzett citadellát tudsz egy pillanat alatt letenni bárhová, ami nagy tűzerejével hatékony fegyver, és minden helyzetben képes kihúzni a bajból.

Barrage (15 Power pont)
Az egyik leglátványosabb varázslat. A kijelölt területre félelmetes meteoreső zúdul, és mindent elpusztít, amit a lángoló kövek eltalálnak.

Lone Tower (5 Power pont)
Egy fejszés őrtornyot tudsz varázsolni egy pillanat alatt bárhová, ahová rálátásod van.

Rebuild (10 Power pont)
A kijelölt épület sérülései azonnal helyreállítódnak.

Summon Hobbit Allies (10 Power pont)
Egy kijelölt helyre megidézel egy Hobbit csapatot, akik képesek láthatatlanná válni, és így tőreikkel, és a kődobálásukkal megzavarhatják az ellenséget.

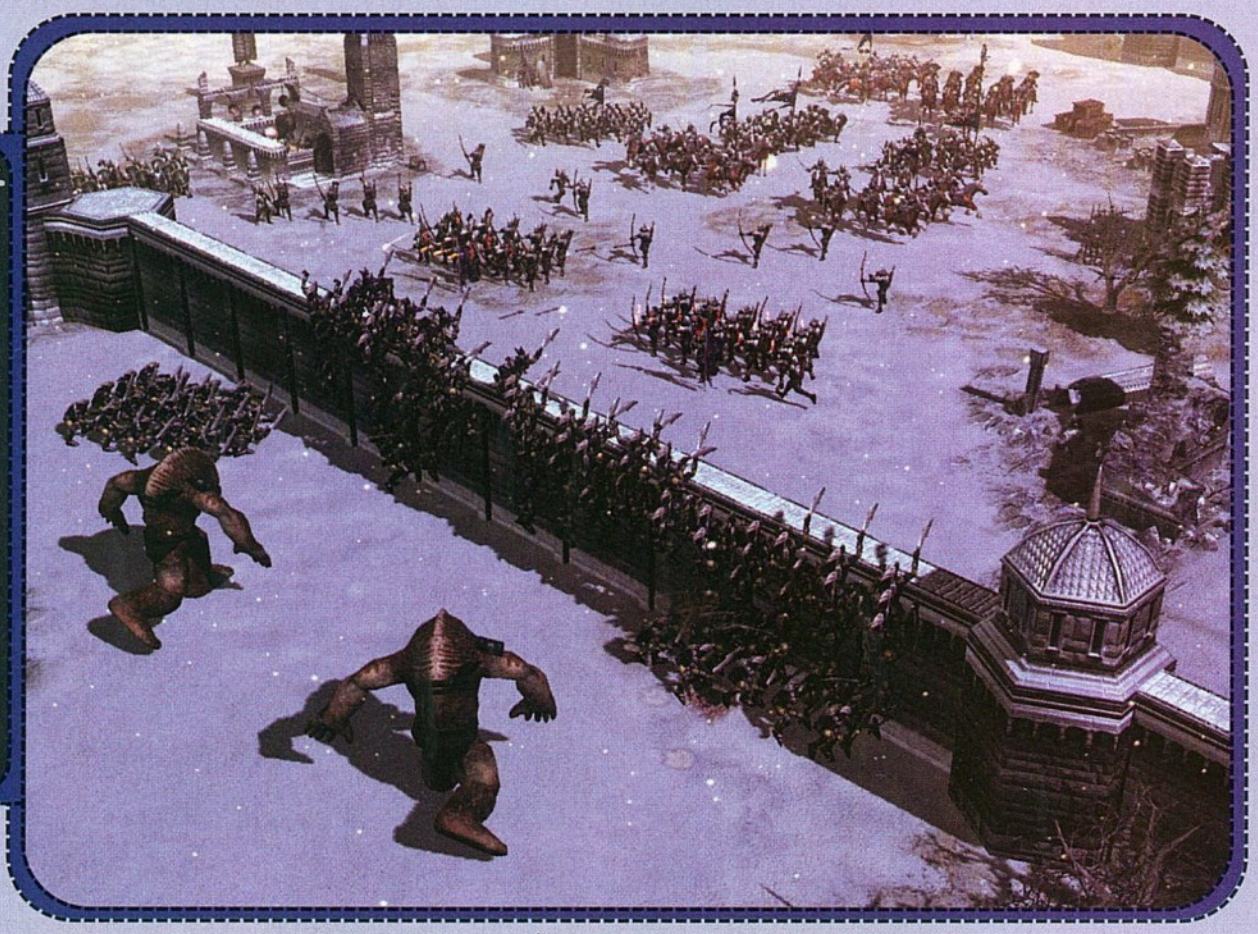
Undermine (15 Power pont)
Egy bánya lejáratot tudsz varázsolni bárhová a térképen, ami összeköttetésben lesz az alagút rendszereddel, így az ott lévő egységek egy pillanat alatt ott lehetnek bárhol.

Earthquake (25 Power pont)
A kijelölt területen földrengés dönti romba az összes épületet.

A MANÓK TÁNCÁT A GONOSZ ROZSDÁN ÉRKEZÉSE SZAKÍTOTTA PÉLBE.

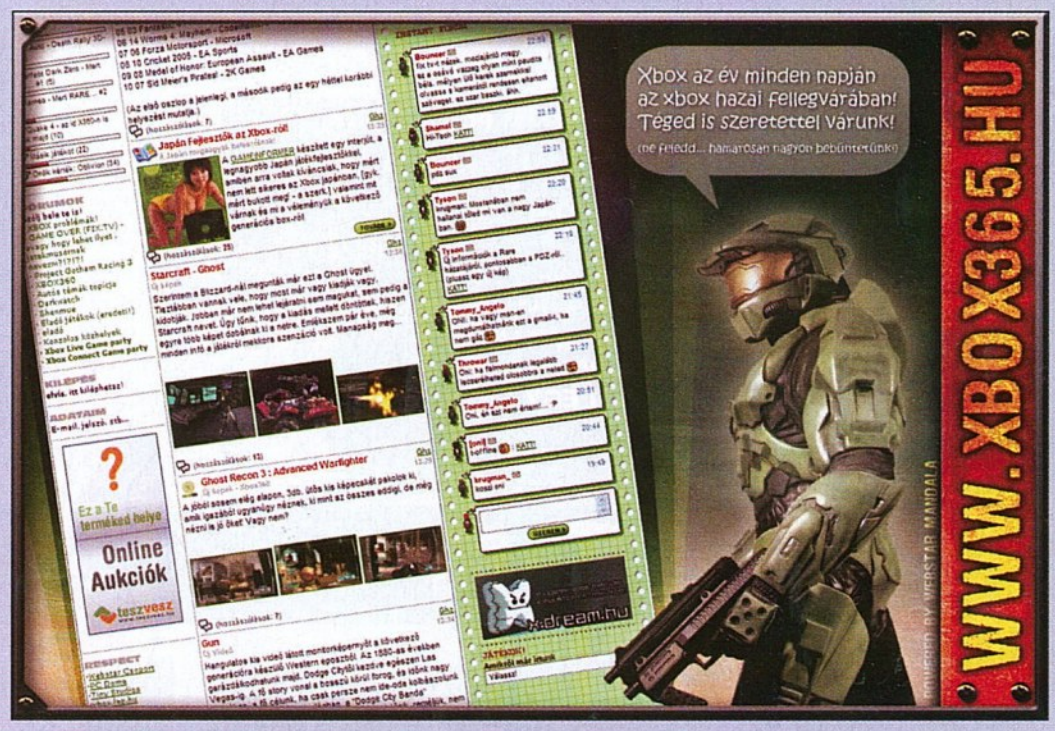
ellenség eltaposása, ami egy tömegben igen meggyőző tud lenni. Fejleszteni őt sem lehet, viszont a közelharc és a terület bombázása neki is parancsba adható. Igazából csak abban különbözik a barlangi trolltól, hogy dupla akkora az életereje, és át tud mászni a falakon, mint a többi goblin egység.

Sentry Tower: Gyakorlatilag ez is egy őrtorony, amiből íjász goblinok tüzelnek, és ide plusz két egységet lehet beküldeni. Az őrtorony továbbfejleszthető a lángoló nyílvesszővel, és ha a plusz két egység van benne, alaposan meg tudja tépázni a lőtávolon belül lévő célokat. Ha az ellenség a közelébe jut, gyorsan le tudja rombolni, ezért célszerű többet építeni egy csoportba.

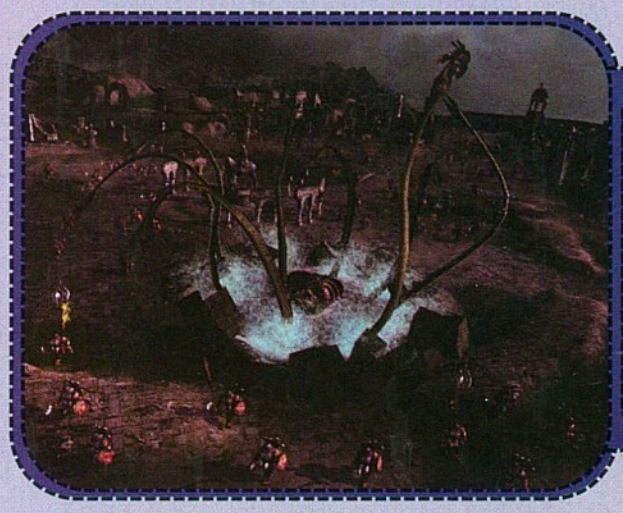

WHOEVER REGGELI TOTYOGÁSA ÍGY ZAJLIK KÖZÉPFÖLDÉN. AZ APRÓ FÜLEKEN KÖVETIK A HATALMAS GÓLEM INSTRUKCIÓIT.

Treasure Trove: Ez egy upgrade épületnek nevezett építmény, aminek az egyetlen célja, hogy itt kell előbb kifejleszteni a goblin egységek upgrade (fejlesztési) lehetőségeit. A másik oldalon ezt abban az épületben kell megtenni, ahol a csapatok készülnek, itt erre külön ez az épület szolgál, amiben az a poén, hogy csak egyszer kell mindent kifejleszteni, és utána minden egység ami készül, használni tudja. Itt fejleszthető ki a zászlóvivő, a könnyű páncél, a lángoló nyílvessző, és a kovácsoltvas penge.

Fortress: Ez az épület mindenütt a főépület, így itt is. Ugyanúgy készen kapjuk a két munkással. Az alapfunkciója tehát ugyanaz, de kinézetre, és persze minden egyéb további képességében fajonként eltér. A goblinok erődjébe is elhelyezhetünk védőket, és toldalékokkal megerősíthetjük a várat, és természetesen itt idézhetők meg a hőseik. A fejlesztések közül az első, a „Bat Cloud", ami egy denevér felhőt jelent a vár fölött. Ettől megnő a várban lévők látótávolsága, és képesek észrevenni a láthatatlan csapatokat. A következő a „Web Cocoon", ami a várfal megerősítését jelenti és előfeltétele, hogy a legerősebb fejlesztés, a „Dragon's Nest" elérhető legyen. A „Razor Spines" borotva éles tüskékkel tűzdeli tele a várfalat, ami a fal közelében lévő ellenségnek okoz kellemetlen élményt. A „Fire Arrows", tehát a lángoló nyílvesszők a védőket teszik képessé, hogy ilyen nyilakat lőjenek ki a tornyokból, és a már említett „Dragon's Nest" egy hatalmas sárkányfej a vár közepén, ami lángcsóvákat lő ki, a várhoz közeledő ellenségre. A vár védekező erejét itt is toldalékokkal növelhetjük meg, ami lehet őrtorony, ahonnan nyílvesszők zúdulnak az ostromlókra, esetleg pókfészek, amiből kis mérges pókok özönlenek ki, ha a közelébe jön valaki, és a „Giant Sentry"-nek nevezett őrtorony, amiben egy óriás kuksol, és hatalmas sziklákat dobál a közeledőkre. Mivel a goblinok nem tudnak falat építeni, így az ő várukat nem is lehet semmilyen fallal összekötni. A földalatti járataikhoz viszont beköthetjük a várukat, így akár a védők is pillanatok alatt kijöhetnek a térkép bármely pontjára, ha arra szükség lenne. A goblinok várában is alapból három hős idézhető meg, a goblinok királya, Gorkil, aki egy hatalmas skorpió hátán lovagol, Shelob, a hatalmas mérges pók, aki a csápjaival öli meg az ellenséget, és a Dragon Lord, a hatalmas tűzokádó sárkány.



építményeiről. Első ránézésre ugyan lényeges különbségek vannak mind tudásban, mind erőben a fajok között, de minden egységnek megtalálható a megfelelő ellensége a másik oldalon. Tekintve, hogy ez alapjában véve stratégiai játék, nem szabad soha megfeledkezni, a megfelelő nyersanyag utánpótlásról, és a kellő számú épület meglétéről, ami a csatasorba állítható egységek számát határozza meg. De ugyanígy igaz az is, hogy a legnagyobb érvágást az ellenségnek, ezen épületek lerombolásával okozhatjuk. Ami még érdekes lehet, és érdemes rá odafigyelni, az a területen lévő elfoglalható épületek megszerzése. Ezekből négyféle fordulhat elő. Az „Inn"-ben vagyis a vidéki fogadóban, egyedi csapatokat toborozhatunk, (Dunedain, Corsair), az „Outpost" növeli a bevételünket az ott talált arannyal, a „Signal Fire" meggyorsítja a „Power" termelést, és végül a legfontosabb a kikötő, ahol hadiflotta építhető. Összesen négyféle hajó építhető minden kikötőben, egy olyan, ami a többi hajó elleni harcra való, egy szállítóhajó, amivel csapatokat dobhatunk partra, egy katapulttal felszerelt támadó hajó, a szárazföldön a part közelében lévő ellenség ellen, és egy igazi csatahajó, amivel a vízen, a levegőben és a szárazföldön lévő ellenséggel is felvehetjük a harcot.


EZ EGY SPECIÁLISAN DURVA PALÁNTA. A NÉVE FELKAPÚSZ MEGCIBÁLÓSZ.

Reméljük, minél előbb hozzájutunk a végleges játék egy példányához, hogy a küldetés sorozatról, és a többi faj specialitásairól is elkészíthessük a leírást, amivel könnyebbé tehetjük a feladatok megoldását.

Clemi

Nagyon röviden ennyi, amit tudni érdemes a jelenleg játszható fajok egységeiről, és

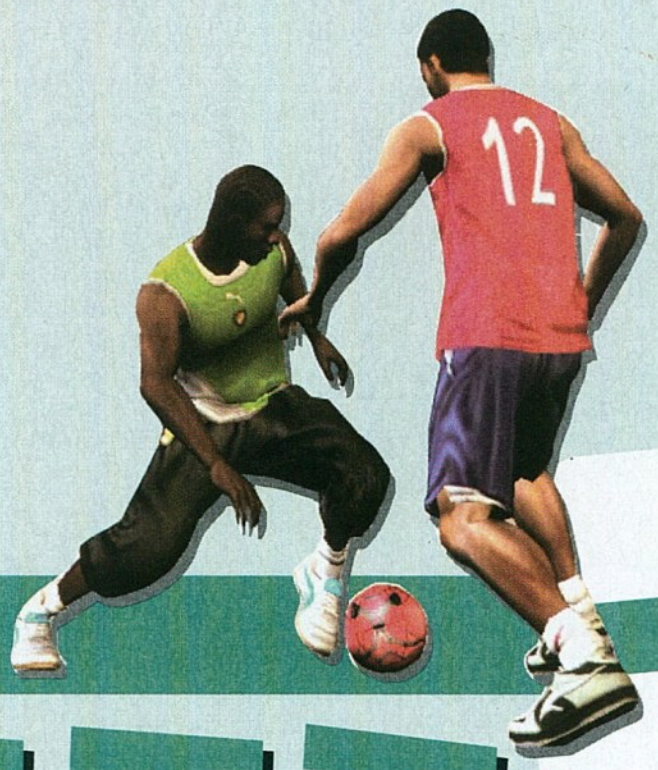
+ PERGŐ, IZGALMAS STRATÉGIA
- NEM SZŰRHETŐ A HETEN A CHEATET HASZNÁLÓ JÁTÉKOS
■ AGE OF EMPIRES 3 – 92%
▼ EXTRA: LÁTVÁNYOS VARÁZSLATOK
● VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:
=

SPOILER FAKTOR

PC

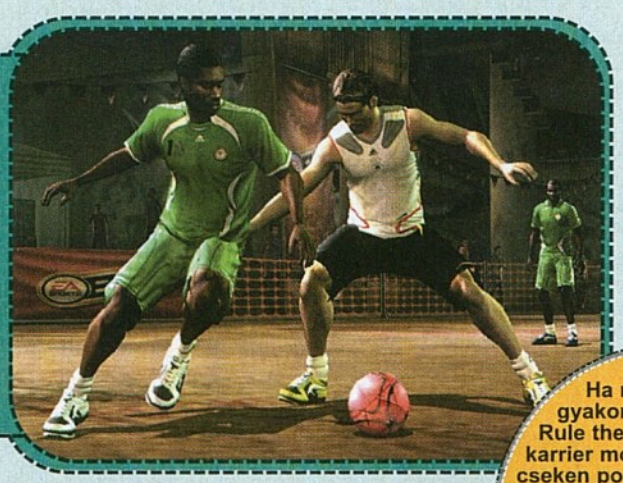
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS
- WWW.FIFASTREET2.COM
- 2006. MÁRCIUS 3.
- TESZTPLATFORM: PS2

PÖRGŐS, LÁTVÁNYOS, HANGULATOS JÁTÉK. EZ JÓVAL TÖBB, MINT AMI ELVÁRHATÓ EGY FUTBALL JÁTÉKTÓL.



FIFA STREET 2

Az EA-ra nem jellemző, hogy bármelyik jól bejáratott sorozatát, vagy megvásárolt licenszét huzamosabb ideig pihenni hagyná. Még egy év sem telt el, mióta 2005 márciusában egy teljesen új, a megszokottnál sokkal lazább, látványosabb stílusú Fifa játékot adtak ki, hogy azok is élvezhessék a foci örömeit, akik nem rajonganak olyan nagyon a merev szabályokért, vagy éppen nem bírják elviselni, ha egy olyan ember a góré a pályán, aki rövidgatyát hord, síp van a szájában, és színes lapokkal hadonászik, pont, amikor a legviccesebb események történnek. Szóval még egy év sem telt el, és máris itt a második epizód.



A LEGHAGYOBB MACSÓK MINDIG IS RÓZSASZÍNŰ LABDÁVAL FOCIZTAK.

Ha már eleget gyakoroltunk, irány a Rule the Street, azaz a karrier mód, hogy a mecscseken pontokat szerezzünk, majd a pontokból új felszereléseket, játékosokat, és pályákat vásároljunk. Nem elég a meccseket megnyerni, a lényeg, hogy stílusosan játsszunk.

INFO

A Fifa Street alapötlete amúgy nem túl eredeti, a készítők az NBA Street sorozat jól bejáratott ötleteit, stílusát vették alapul, hogy aztán a játéktól kölcsönzött göncöt kompletten ráaggassák a kosárlabdánál jóval konzervatívabb sportra, a futballra. Az utcai, szabad stílusú futballmeccsek első pillantásra meglehetősen furcsának tűntek, ami kisebb probléma, az viszont már nagyobb, hogy sok játékos számára második, és minden további pillantásra is furcsa maradt a koncepció. A kritikusok sem bántak kesztyűs kézzel a játékkal, de ez nem szegte az Electronic Arts kedvét, dupla sebességre kapcsoltak a fogaskerekek, hogy a drágán vásárolt Fifa licenszből ki lehessen sajtolni a maximumot.

A vérfrissítés meglátszik a végeredményen, a második részen már nem érzékelhető annyira az erőlködés, és a készítőknek mégis sikerült rengeteg ötletet, trükköt, mókát bepasszírozni a programba. Nézzük át néhány szóban, mire is számíthat az, aki a játék lemezét behelyezi kedvenc gépének/konzoljának meghajtójába.

A főmenü az EA játékoknál már szinte teljesen megszokottnak mondható elemekből áll. A Play Now opciót kiválasztva máris egy véres küzdelem, azaz egy street style focimeccs kellős közepén találjuk magunkat. Érdemes lenyomni egy-két meccset a játék kezdetén, csak hogy legyen némi fogalmunk arról, mi is vár ránk az elkövetkezőkben. Azoknak is érdemes ezt az opciót választani, akik nem vágynak játékos/csapat fejlesztésre, képességek fejlesztésére, és az egész hóbelevancra, csakis, és egyedül arra vágynak, hogy rúghassák már a bőrt. A játék zenéje egyfajta rádió rendszerre épül, ez azt jelenti, hogy három különböző stílusú rádióadót (Live FM, Rider Radio, Radio Bongo) pakoltak be a játékba, a játék közben ezek a rádiók szolgáltatják a zenét, de ha úgy hozza kedvünk, akkor a három rádió 47 számaiból – a Radio Stations menüpontot kiválasztva - saját rádióadót is összerakhatunk. Ez a testreszabhatóság az egész játékra jellemző, a Creation Zone menüben teljes mértékben, és rendkívüli részletességgel tudunk összeállítani játékosokat, csapatokat, és pályákat. A Rewards menüben játékosokat, pályákat, felszereléseket vásárolhatunk, a megszerzett pontjaink segítségével. A kérdés már csak az, hogyan szerezhetünk ilyen pontokat?

A válasz egyszerű, a pontok gyűjtéséhez a Game Modes menü alatt található, karrier módot jelentő Rule The Street játékmódot kell elindítanunk. Itt – ha még nem tettük meg előzőleg – kreálnunk kell egy játékost, akinek ezentúl egyengetni fogjuk a karrierjét. Ha ezzel megvagyunk, gyorsan bedobnak a mélyvízbe, játszanunk kell egy meccset, ahol rögtön szerezhetünk is pár Skill Bill-t, azaz a képességeink fejlesztéséhez, és a már felsorolt dolgok megvásárlásához

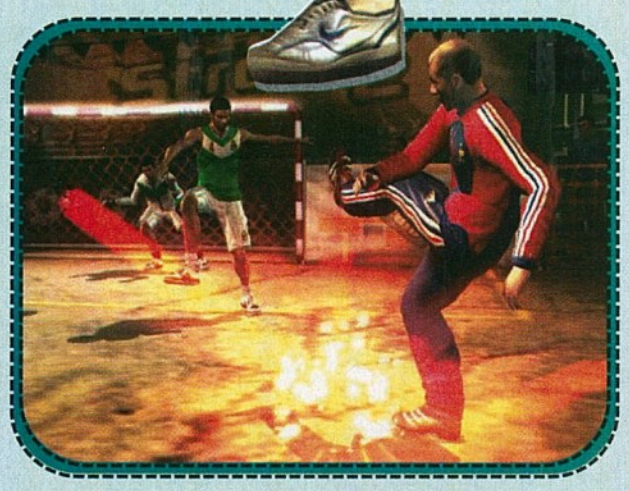
A PÁL UTCAI FIÚK ÍGY FOCIZTAK A GRUNDON. CSAK EL NE ZAVARJÁK A FOCISTÁKAT A VÖRÖS INGESEK.

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

szükséges pontokat. Miután túlestünk a kötelező bemelegítő meccsen, máris láthatjuk, hogy karakterünk mely képességeit fejlesztgethetjük a játék során. Ezek sorban: Speed (sebesség), Shot (lövések), Tricks (trükkök), Defence (védekezés), Power (erő). Érdemes minden képességet folyamatosan fejleszteni, hiszen ha gyorsabbak, trükkösebbek vagyunk, erősebben, és pontosabban lövünk, egyre jobban tudunk teljesíteni a pályán, és még több SB-t tudunk gyűjteni.

Az első meccsen begyűjtött SB-k szétosztása után a karrier mód főhadiszállás menüjébe (Headquarters) kerülünk. Itt tudjuk fejleszteni játékosaink képességeit (upgrade skills), módosítani ruházatukat és felszereléseiket (Edit kit). Itt tudjuk megtanulni (megvásárolni), és átnevezni a trükköket (Trick book). Ebben a menüben láthatjuk, hogy éppen az összes megtanulható trükk hány százalékát birtokoljuk, és azt is, hogy a trükkök elsajátításáért hány pontot kell feláldoznunk. A játék kezdetén a trükkök felét tudjuk alapból.

A következő két menübe – My Squad és Edit Pitch – csak akkor tudunk belépni, ha már megszereztük a csapatkapitányunkat. Ehhez „csak" annyi kell tennünk, hogy a játékosunk értékelését (szintjét) fel kell tornásznunk negyvenre a lehetséges százból. Ha megszereztük a csapatkapitányunkat, máris megalapíthatjuk (fejleszthetjük, testre szabhatjuk, stb.) a csapatunkat, és kedvünk szerint alakíthatjuk pályáinkat.
A főhadiszállás utolsó fő menüpontjába lépve nyomon követhetjük a karrier módban elért eredményeinket, egy minden részletre kiterjedő statisztika segítségével.



A főhadiszállás legelső menüpontjára (Street World) kattintva újabb fontos menüt nyílik meg. Innen tudunk meccseken részt venni, versenyeken indulni, alapvetően (amíg nem tudjuk megalapítani saját csapatunkat) különféle játékosokból álló csapatok mellé tudunk beállni egy-egy meccs erejéig. A csapatkapitány (Team Captain) opciót természetesen csak akkor tudjuk kiválasztani, ha már elértük a 40-es szintet. Az utolsó két menü – Underground és International – eleinte zárolva van, ezekbe csak akkor léphetünk be, ha a csapatunk értékelése (szintje) eléri a nyolcvanat a lehetséges százból. Ez elég nehéz feladat lesz, hiszen először a játékosunkat kell feltornásszuk negyvenre, majd kialakítani a csapatunkat, és a csapatunkkal is el kell jussunk a nyolcvanas szintre. Mindenesetre, ha ez sikerül, akkor indulhatunk a földalatti (Underground) és nemzetközi (International) versenyeken is.

A játék elején érdemes visszamenni a program módok főmenüjébe, ugyanis a karrier mód (Rule the Street) mellett két további módozatot is találunk itt. A Friendly menübe lépve barátságos meccseken vehetünk részt, tehát különösebb következmény nélkül tudunk gyakorolni, fejlődni. Ez is lényeges, de a másik, a Skill Challenge menü lesz igazán fontos a számunkra. Itt tudjuk ugyanis igazán jól elsajátítani a látványos, és egyben hatásos dekázós trükköket. Ez két dolog miatt is fontos.
Egyrészt, már magával a gyakorlással – és a tanulás közben leküzdendő próbatételekkel – is tudunk pontokat szerezni, másrészt, mert a megtanult trükköket remekül hasznosíthatjuk majd a meccsek közben.

A meccsek ugyanis nem csupán arról szólnak, hogy ki tud hamarabb három (vagy öt) gólt lőni. Ahogy már említettem, nagyon lényeges, hogy mennyi pontot tudunk a meccsek közben megszerezni. Egy-egy gólért csak 100 pontot kapunk. Egy-egy ütős trükkel azonban több száz, vagy akár ezer pontot szerezhetünk. Több pontot ér például, ha magasan íveljük át a labdát egy passznál, mintha simán csak a földön rúgjuk át a másik játékosunknak. Számtalan passz, becsúszás, szerelés, fejelés, és hihetetlen akrobatikus trükk áll a rendelkezésünkre, és ezek mellett, ha igazán pofátlanul (azaz hatásosan) játszunk, akkor a dekázós trükköket is bevethetjük.

Amint a rövid áttekintésből is kitűnik, a Fifa Street második része messze felülmúlja az elődjét. Rendkívül sokrétű, színes, minden ízében kidolgozott, és a számtalan játékmódnak, zárolt, megnyitásra váró lehetőségeknek köszönhetően hosszú ideig képes lekötni a játékosokat. A megvalósítás sem hagy túl sok kívánnivalót maga után, a grafika, a hangok, és a zenék is hozzák a manapság elvárható szintet.

szent

A BEACH CÍMŰ JÁTÉKBAN UGYANEZEN A HELYSZÍNEN MÉG LÖVÖLDÖZTÜNK, MOST BÉKÉSEBB ELFOGLALTSÁGOT TALÁLTUNK.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Bár az NBA Street sorozat számít a Fifa Street közvetlen elődjének, abszolút nem az volt az első olyan sportjáték, ahol a különböző sportágakat nem a hagyományos keretek (megszokott helyszínek, pályák) között, vagy éppen a megszokott szabályok szerint kell játszani. A Backyard sport sorozatot az Atari és a Humongous Entertainment indította útjára. A sorozat legelső, és talán eddigi legsikeresebb része az 1997-es Backyard Baseball volt. A Backyard sorozat koncepciója az volt, hogy a legkülönfélébb sportágakat egy hátsóudvar-szerű helyszínen helyezték el, és a szabályokat úgy alakították, hogy a játékmenet lazább, felszabadultabb legyen. A sorozatnak eddig tizennégy része jelent meg, szinte az összes létező platformon, és az egymást követő részek a legkülönfélébb sportágakat dolgozták fel, köztük a futballt, a kosárlabdát, és a hokit is.

+ PÖRGŐS, LÁTVÁNYOS JÁTÉKMENET, ÜTŐS MUZSIKÁVAL
- NÉHÁNY MECCS UTÁN MÁR NEM NYÚJT TÚL SOK ÚJDONSÁGOT
■ BACKYARD FOOTBALL – 68%
▼ EXTRA: -

VÉR FAKTOR: ●○○○○ HUMOR FAKTOR: ●●○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●○

=

ToCA RACE DRIVER 3

PC

- CODEMASTERS
- CODEMASTERS
- WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER/
- 2006. FEBRUÁR 24.
- TESZTPLATFORM: PC

AZ ELŐZŐ RÉSZ SIKERTELENSÉGE UTÁN RÁFÉRT A SOROZATRA A VÉRFRISSÍTÉS. AZ ÚJ EPIZÓD BEVÁLTOTTA A HOZZÁ FŰZÖTT REMÉNYEINKET...

SPOILER FAKTOR

A Codemasters 2003-ban merészet gondolva, egy egészen új koncepció mentén frissítette az addig kizárólag túraautókra épülő ToCA versenyjáték sorozatát, ami nem volt más, mint a Race Driver széria. A játék kedvező fogadtatásán felbuzdulva az angolok nem sokat várattak a folytatással, 2004 tavaszán már megvásárolható volt a ToCA RD2, és ezek után már szinte borítékolta is minden szaksajtó, hogy jön a 3. rész valamikor 2005. év elején. A jóslat azonban nem jött be, az elmúlt évben nem adott ki új Race Drivert a Codemasters, ami szemmel láthatóan jót tett a 2006. február végén kiadásra kerülő folytatásnak. Hogy miért? Nos, elöljáróban legyen elég annyi, hogy a ToCA RD3, a széria eddig legjobban összerakott (és átgondolt) darabja; játszható, élvezetes és mindenek felett nagyon változatos versenyautós játéknak sikeredett.

BILLY-BOB, JIMMY, CHUCK, BOB, TED ÉS CLIFF ELINDULTAK A HÉTVÉGI TELEKRE. MINDENKI KÜLÖN AUTÓVAL.

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Bőségkosár

A harmadik Race Driver minden eddiginél sokrétűbb kínálatot nyújt a motorsport kedvelőinek. Az alkalmazás nagy ívben merít a népszerű motorsportokból, így a játékban kipróbálhatjuk képességeinket a GT, Off-Road, Touring Cars, Historic, Open Wheel, Rally, Oval, TMS (8 főkategória) versenyekben. A választékról csak annyit, hogy a fő kategóriák további alcímekre tagozódnak, így például a túraautó versenyeken belül végigjátszható a programban az európai ToCA V6, a német DTM és az ausztrál V8 Supercars bajnokság 2005-ös idénye. Mindent összevetve a ToCA RD3 versenytípusainak száma 35, ami már sejteti, a harmadik rész nem mindennapi mennyiségű, eredeti néven szereplő autót és versenypályát kínál. A tényszámok rendre: 70 licenszelt autó, 98 pálya. A pályák kapcsán megemlítendő, hogy a versenyhelyszínek száma pontosan 40, azonban több pálya szerepel – akár 3-4 – különböző kiépítésben (a valódi versenyeknek megfelelően) attól függően, hogy például Formula, GT, - vagy valamilyen, a múltat idéző Historic kupáról van-e szó éppen.

A bőségkosár legigézőbb száma: a 117 kupa, mely tényszám a ToCA RD2 33 bajnokságának fényében igazán komoly előrelépés.

Az alkalmazás nagy ívben merít a népszerű motorsportokból, így a játékban kipróbálhatjuk képességeinket a GT, Off-Road, Touring Cars, Historic, Open Wheel, Rally, Oval, TMS (8 főkategória) versenyekben. Mindent összevetve a játék versenytípusainak száma 35.

INFO

Kikényszerített Karrier

A ToCa Race Driver 3 kódolói semmit sem bíztak a véletlenre, így az alkalmazás ugyan 3 fő egy játékos módot kínál (World Tour, Pro Career és Simulation), a játszhatóság szempontjából azonban a kategóriák komoly függőségben vannak egymással. A Pro Career és a Simulation elérhetősége kezdetben csak korlátozott; a módok bajnokságai és kupái a World Tour játék teljesítése után nyílnak meg rendre. A World Tour így felfogható egyféle bemelegítésnek is, bár hossza és belső kampányrendszere kapcsán koránt sem lebecsülendő; úgy 5-8 izzasztó játékórával lehet teljesíteni a nem kevesebb, mint 32 szintből álló bajnokságát. Ha a WT módon túl vagyunk, belevethetjük magunkat az „igazi" versengésbe, a Pro Career a 8 főkategóriában egyenként 10-15 versenysorozatot tartogat. A Simulation mód a ToCa RD3-ban 3 fő klasszikus játéklehetőség típust rejt, melyek nem mások, mint a Free Race, a Time Trial és a Multiplayer, mely utóbbi kapcsán, meg kell említeni, hogy van osztott képernyős mód 1 PC-re, és maximum 22 játékosig Lanra és Internetre is.

Külső jegyek

A széria, hasonlóan más motorsport adaptációkhoz, (MotoGP, FIA GT) abból a szerencsés helyzetből építkezik, hogy ha már egyszer a programozók egy valós versenyhelyszínt sikeresen és aprólékosan lekódoltak, azt nem kell a következő rész kedvéért újraprogramozni. A fejlesztési potenciál, ilyen háttérrel, sokkal inkább az autók megjelenésére és menettulajdonságaik minél hitelesebb adaptációjára fordítható amellett, hogy a Race Driver részei egyre bővülő pálya és versenyautó kínálatot tudnak átadni.

A 3. rész grafikai kódja nem sokban különbözik a másodiktól, talán csak a kocsik fényezése lett szembeötlően impozánsabb. Az alkalmazás ugyan sem HDR sem Shadermodell 3.0 utasítást nem támogat, ezt azonban szerintem tökéletesen ellensúlyozza az a tény, hogy gyakorlatilag szinte minden, ma játékra használt konfiguráción élvezhetően

RÓZSASZÍN NISSUTON A PÁLYÁN. EZ ITT A BARBY-VERSENY NYITÓFUTAMA.

TOCA RACE DRIVER 3 AUTÓK

1 Alpine A110 1600 S
2 AMG-Mercedes C
3 Ariel Atom
4 Audi A4 DTM
5 Audi Quattro Sport
6 Baja Motocross
7 BMW Formula BMW
8 BMW M1
9 BMW Williams FW27 2005
10 Buick GS455
11 Caterham 7 Superlight
12 Chevrolet Corvette L88 Sunray DX
13 Chevrolet Silverado 04/05
14 Corvette C5R
15 Dallara IndyCar
16 Dodge Charger
17 Ford Falcon AU
18 Ford Falcon BA
19 Formula Ford
20 Formula Palmer Audi
21 Gemballa GTR 750 EVO
22 GHE GT Light
23 Holded Commodore VX
24 Holden Commodore VY
25 Holden Commodore VZ
26 Honda 250EX
27 Honda Civic 2006
28 Honda Civic Type R
29 Honda NSX
30 Honda Ride-on Lawnmower
31 Honda S2000
32 Koenig GT
33 Koenig GT-D
34 Lancia Beta Montecarlo Turbo
35 Lancia Stratos
36 Lotus Type 49
37 Marcos Mantis
38 Mari MK9 Max Kart
39 Mercedes-Benz W196
40 Mercedes-Benz W25
41 MG XPower SV-R
42 MG ZR Super 1600
43 Mitsubishi Lancer Evolution IV
44 Mitsubishi Lancer Evolution VI
45 Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR
46 Mitsubishi Pajero Evolution
47 Morgan Aero 8
48 Mosler MT 900R
49 Nissan 2004 Dakar Pick Up
50 Nissan Nismo Fairlady Z S-tune
51 Noble M12 GTO 3R
52 Opel Vectra GTS V8
53 Palmer Jaguar JP1
54 Panoz G-Force IndyCar
55 Pontiac Firebird Formula 400
56 Renault Clio Sport V6
57 Strana Super Truck
58 Subaru Impreza 22B Sti
59 Subaru Impreza N10
60 Turnham Sandframe
61 TVR T400R
62 Ultima Can-Am
63 Ultima GTR
64 Vauxhall Monaro
65 Vauxhall VX220 Turbo
66 Volkswagen Beetle Baja Bug
67 Volkswagen Race-Touareg
68 Williams FW11b
69 Williams FW18
70 WSC Sprint Car

futtatható. (A tesztelésre használt GeForce 6800 GT kártya 1280x1024-ben full grafikával, soha nem ment 70 fps alá (átlag 100 fps), még akkor sem, amikor például az Alpine A110 1600-al, esőben az utolsó helyről indulva egyszerre 10 gépi ellenfélből álló bolyt üldözve, kapaszkodtam a mezőny után.).

Telepítés

Az alkalmazás szokatlanul hosszú, konfigurációtól függően 6-8 perces telepítési időt produkál, mely érték, a mai piacon, mondjuk ki bátran; elképesztően hosszúnak számít.
Tipp: A játék telepítését megkezdve, nyugodtan el lehet menni egy kávéra, vagy bátran neki lehet állni, elolvasni a napi news-t a gamemaster.hu-n. (Akinek egyik ötletünk sem jönne be; nézegesse csak nyugodtan a műveletet kísérő Codemasters reklámokat a kidolgozás alatt lévő projektekről.)

Mentések

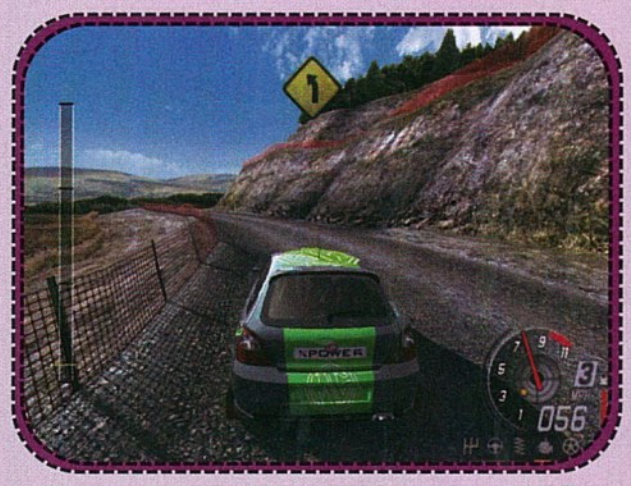
A ToCA RD3 folyamatosan, automatikusan menti a versenyeken elért teljesítményünket, így egy esetleges áramszünet vagy hirtelen meghibásodás sem teheti tönkre a már elért eredményeket.
Tipp: A mentéseinket a játék főkönyvtárában, a Savedata mappában, a pchardwareconfig.ini fájl tárolja.

Billentyűzet

A játék nem igényel hatalmas memóriakapacitást egyetlen játékostól sem; a funkcióbillentyűk száma mindössze 12 a ToCA RD3-ban. Magyarázatra talán csak az „Extra sebességnövelés" vagy angolul „Boost" képesség szorul, mely nem alapértelmezett funkció a versenyek alatt; használatát az egyik Bonus Code-ként nyerhetjük meg a World Tour kampány során. A gyári billentyűkiosztásban a fékek okozhatnak problémát, mert sokszor kell úgy fékezni, hogy padlófék + enyhe kézifék + dinamikus gáz, amit a nyilakra kiosztás miatt nem lehet szépen megoldani.

Funkció	Billentyű
Balra kormányzás	Balra nyíl
Jobbra kormányzás	Jobbra nyíl
Gáz	Felfelé nyíl
Fék	Lefelé nyíl
Kézifék	Szóköz
Sebességváltás fel	A
Sebességváltás le	Z
Extra sebességnövelés	B
Balra tekintés	Delete
Hátra tekintés	End
Jobbra tekintés	Page Down
Nézetváltás	C

Tipp: A rengeteg fékezés miatt, érdemes a lefelé nyíl helyett a szóközre áttenni a fék opciót,



a kézifféket pedig a bal Alt billentyűre, így jobb kezünkkel tudunk irányítani és bal kézzel kényelmesen fékezni.

Kormány

A ToCA RD3. gyakorlatilag minden ismert erővisszacsatolásos kormányt támogat. A játék opció menüjében a driver almenüpont alatt lehet kiválasztani az új vezérlőt, majd ugyanitt egyenként be kell állítanunk a szükséges mozgási paramétereket.
Ezt követően már csak a kormányműveletek erősségét kell beszabályoznunk, ami nem egyszerű, mert nincs mód direkt tesztre. Hab a tortán, hogy egyazon kormánybeállítással nem lehet versenyképesen vezetni minden autótípust.

NYEREMÉNY-JÁTÉK
4. FORDULÓ

Sodoku számvarázslat

Minden sorban és oszlopban 1-9-ig vannak számok. Egy sorban ill. oszlopban mindegyik szám csak egyszer szerepelhet.
Nehezítés továbbá, hogy a 9*9-es mátrix fel van osztva 9db 3*3-as mátrixra, és ezekben is csak egyszer szerepelhet mindegyik szám.

8			7	9		5		1
	6			1	4			
		7	3					
	7		1					
	9	2				1	6	
					5		4	
					9	4		
			5	3			1	
9		6		7	1			8

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁRCIUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY PS2!
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

AUTOMEX KFT
SEVENM KFT

KUPON
GM 2006/01
4. feladvány

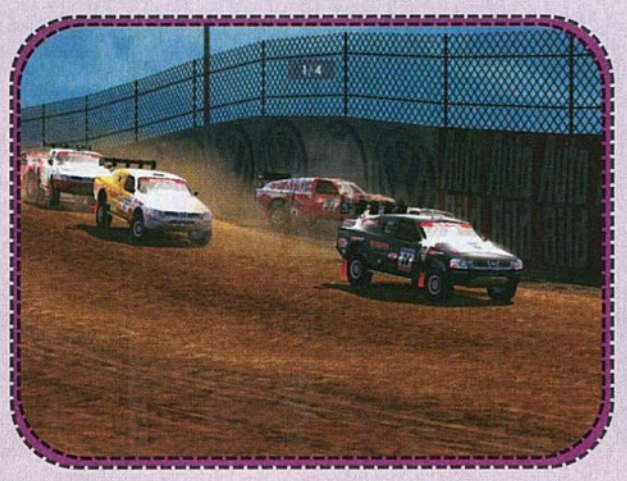
TOCA RACE DRIVER 3 TRILÓGIA

	Megjelenés	Autók	Pályák	Championship
ToCa Race Driver	2003. 03. 28.	42	38	13
ToCa Race Driver 2.	2004. 04. 23.	35	48	33
ToCa Race Driver 3.	2006. 02. 22.	70	98	117

Tipp: Az FFB-s kormányok használata türelmes előpozícionálást igényel, erre vagy szánjatok rá majd fél órát, vagy vessétek el a lehetőséget. Régi olvasók már tudják, egyetlen alkalmat sem szoktam elszalasztani, hogy minden játékost egy jó kormány beszerzésére buzdítsak. Nos, ezúttal, visszafogom magam; azt javallom csak a Race Driver 3 kedvéért ne fejlesszetek e téren!

Fűnyírás

A versenypályák kétharmadánál az aszfaltcsíkot füves kifutó szegélyezi, melyekre különösen külső kanyar ívből lehet könnyedén kicsúszni.



A visszajutás izzasztó másodperceket jelent, és amennyiben teli gázzal próbálunk visszakapaszkodni a pályára, az aszfaltfogáskor garantált lesz a 360 fokos kipörgés.
Tipp: a fűről mindig próbáljunk enyhe szögben visszajutni a pályára, a motort tartsuk alacsony fordulatszámon, az aszfaltfogáskor enyhe ellenkormányzással hárítsuk a kipörgést.

Kívül függesztett kerekek

Különösen a formula kupákban gyakoriak lesznek a kocsi törzsén kívül álló, védelem nélküli, függesztett kerekű autók (például: Mercedes-Benz W25), amikkel a más versenyzők kerekeivel történő összeakadásos balesetek a gyakoriak. Az ilyen, típusos ütközések zöme a felfüggesztés letörése miatt gyakran végződik a verseny feladásával.
Tipp: Fokozottan figyeljünk a kerék összeakadásokra, előzéseknél próbáljunk meg egy, nagyjából felni szélességű távolságot tartani, ne kísérletezzünk a belső íven való becsúszással, ha a kocsink nyilvánvalóan nem fér be teljes szélességében.

Restart

A játék minden kupájában van lehetőségünk az újrajátszásra, az ESC gyorsbillentyű használatával. A funkció egy „fair" döntés a programozók részéről, mert egy rosszul alakult játékperc miatt, nem kényszerít bennünket arra, hogy újra végigtoljuk a már sikeresen lejátszott pályákat ismételten.
Tipp: Verseny előtt tájékozódjunk, hogy milyen helyezés az elvárás, menet közben folyamatosan ellenőrizzük helyezésünket, (HUD; jobb felső sarok) és az eddig megtett körök számát, (HUD; bal felső sarok), reménytelen esetben, még verseny alatt kérjünk újrakezdést.

Forró benzingőz

A ToCA Race Driver 3 szimulátoros képességei nem fognak néhány perc után lehengerelni senkit, ez biztos. Az első óra elteltével azonban nyilvánvaló fog válni, hogy nem is olyan rossz ez a fizika. A kocsikat a harmadik részben értelmesen is lehet tuningolni (8 kategóriában), ráadásul a játék törésmodellje az előző részekhez képest komoly előrelépésen ment át. Az új részt szerintem nagyon lehet szeretni, főképpen a változatossága miatt. Aki már ráunt a Need For Speed: Most Wantedre és van kedve kipróbálni magát kötött pályás versenyeken is, a ToCA Race Driver 3. 117 kupájából bizton tud kedvére valót választani.

C5

TOCA RD 3 PÁLYÁK

1 Adelaide Street Circuit
2 Barbagallo
3 Bathurst
4 Betta Electrical 500 Sandown
5 Bob Jane T-marts 1000 Mount Panorama
6 Brands Hatch
7 Brunn -Brno
8 Castle Combe
9 Coast Indy 300
10 Donnington Park
11 Dover International Raceway
12 Eastern Creek
13 Gateway International Raceway
14 Giletta V8 Challenge Gold
15 Hidden Valley
16 Hockenheim
17 Indianapolis
18 International Raceway
19 Laguna Seca
20 Lausitzring EuroSpeedway
21 Manama Bahrain International Circuit
22 Mondello Park
23 Motopark Oschersleben
24 Nashville Superspeedway
25 Norisring
26 Nurburgring
27 Oran Park
28 Oulton Park
29 Philip Island
30 PlaceMakers NZ V8 International
31 Pukekohe Park Raceway
32 Queensland Raceway
33 Sepang Kuala Lumpur
34 Shanghai
35 Shurfers Paradise
36 Silverstone
37 Snetterton
38 Spa-Francorchamps
39 Symmons Plains Raceway
40 Zandvoort

\+ VÁLTOZATOSSÁG, TÖRÉSMODELL, OKOS KAMPÁNYSZISZTÉMA
\- VISSZAJÁTSZÁSOK
■ TOCA RACE DRIVER, TOCA RACE DRIVER 2 – 89%
▼ EXTRA: RENGETEG VERSENYMÓD

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

=

XBOX 360 CORE

alapgép

79990

SONY PSTwo

alapgép

36990

PS2 joypad+
8M memocard

8990

PS2 8M memocard

+ 1 játék

5990

SONY PSP alapgép

--> februárban

59990

54990

SONY PSP

GTA Liberty City 12990

NFS UG	6990
Ridge Racer	6990
FIFA 06	9990
WRC	9990
F1 GP	6990

Hustle Detroit	6990
Virtua Tennis	7990
NFS Most Wanted	9990
World Tour Soccer	6990
Wipeout	6990

NBA Showdown	6990
Tiger Woods	6990
Fire Up	8990
Medievil	9990
Burnout	7990

PS2 játékok --> ÁRESÉS!!!

Warriors	7990
King Kong	7990
Jack X	5990
SW Battlefront II	9990
Tekken 5	5990
Battlefield	6490
Tiger Woods	5990
FIFA 06	9990
Sly Raccoon 3	7990
NFS UG 2	5990
4X4 Evolution	1990
Air Ranger Rescue	1990
Alter Echo	1990
Armored Core 2	1990
Basketball Xciting	1990
Boxing Championship	1990
Bust-A-Bloc	1990
Dark Angel	1990
Defender	1990
Dirt Track Details	1990
ESPN NHL Hockey	1990
ESPN Winter X-Games	1990
Eyetoy Play	1990
F1 Racing Championship	1990
FIFA 2001	1990
Fighting Fury	1990
Formula One 2001	1990
Frequency	1990
Grand Prix Challenge	1990
Hard Hitter 2	1990
Indycar Series	1990
International Cue Club	1990
International League Soccer	1990
Island Xtreme Stunts	1990
Jet Ion GP	1990
Kidz Sports Basketball	1990
Johnny Moseley Mad Trix	1990
Metal Arms: Glitch in the System	1990
Mobile Light Force 2	1990
Motorsiege	1990
NBA Live 2003	1990
New York Race	1990
NHL 2001	1990
Penny Racers	1990
Perfect Ace Pro Tournament Tennis	1990
Police Chase Down	1990
Portal Runner	1990
Pro Evolution Soccer	1990
Pro Evolution Soccer 2	1990
Pro Rally 2002	1990
Project Eden	1990
Racing Simulation 3	1990
Raging Blades	1990
Rayman 3	1990
RC Revenge Pro	1990
Road Trip Adventure	1990
Robot Warlords	1990
Robotech Battlecry	1990
RTX Red Rock	1990
Seek and Destroy	1990
Shawn Plamers Pro Snowboarder	1990
Shifters	1990
Singstar	1990
Sky Surfer	1990
Smugglers Run	1990
Smugglers Run	1990
Surfing H3o	1990
The Getaway	1990
This is Football 2002	1990
This is football 2003	1990
Tokyo Road Race	1990
VIP	1990
Who Shot Johnny Rock 2	1990
Wild Wild Racing	1990
World Championship Snooker 2002	1990
X-treme Express World Grand Prix	1990
Zone of the Enders	1990
18 Wheeler	2999
1945 I-II, The Arcade Games	2999
7 Blades	2999
ALIAS	2999
ARC: Twilight of the Spirits	2999
Black and Bruised	2999
BYW: Dont try this at home	2999
Casino Challenge	2999
Celebrity Deathmatch	2999
Colin McRae Rally 3	2999
Commandos 2 Men of Courage	2999
Conflict Zone	2999
Corvette	2999
Crouching Tiger Hidden Dragon	2999
Dalmatians 3	2999
Der Anschlag	2999
Der Herr der Ringe 2	2999
DeusEX	2999
Die Hard Vendetta	2999
Endgame	2999
EOE: Eve of Extinction	2999
Extermination	2999
F1 Career Challenge	2999
FIFA 2004	2999
Final Fantasy X	2999
Formula One 2003	2999
Frank Herberts DUNE	2999
Fur Fighters	2999
Fussball Manager 2004	2999
Gladiator Sword of Vengeance	2999
Gladius	2999
Gran Turismo 3	2999
Gran Turismo 4	2999
Gran Turismo Concept 2002	2999
GTC Africa	2999
GT-R 400	2999
Guncom 2	2999
Headhunter	2999
Hunter: The Reckoning Wayward	2999
International Superstar Soccer 3	2999
James Bond 007: Nightfire	2999
Kengo: Master of Bushido	2999
Largo Winch	2999
LMA Manager 2003	2999
LMA Manager 2004	2999
Manchester United Club Football	2999
McFarlanes Evil Prophecy	2999
Midnight Club	2999
Minority Report	2999
Mission Impossible: Operation Surma	2999
Mojo	2999
Mouse Trophy	2999
MTV Music Generator 2	2999
Myst III Exile	2999
Nanobreaker	2999
NBA Live 2004	2999
Ninja Assault	2999
Play It Chess Challenge	2999
Pride Fighting Championship	2999
Prisoner of War	2999
Pro Evolution Soccer 3	2999
Quake III Revolution	2999
Rayman M	2999
Real Madrid Club Football	2999
Riding Spirit	2999
Rollercoaster World	2999
S.O.C.O.M. US Navy Seals	2999
Singstar POP	2999
SSX Tricky	2999
Star Shattered Universe	2999
Steel Dragon EX	2999
Street Hoops	2999
Summoner	2999
Terminator 3	2999
The Operative: No one lives forever	2999
The Shadow of Zorro	2999
This is Football 2004	2999
Total Club Manager 2004	2999
Total Immersion Racing	2999
Ultimate Mind Games	2999
U-Move Super Sports	2999
Unreal Tournament	2999
V8 Supercars Race Driver	2999
Virtua Cop Elite Edition	2999
V-rally 3	2999
XIII	2999
Ace Combat Distant Thunder	3999
Alarm for Cobra 11 vol. 2	3999
Athens 2004	3999
Backyard Wrestling	3999
Baphomets Fluch	3999
Barbarian	3999
Battlestar Galactica	3999
Beyond Good and Evil	3999
Blowout	3999
Buffy	3999
Casper Spirit Dimension	3999
Castleween	3999
Catwoman	2990
Championship Manager 5	2990
Conflict Desert Storm	2990
Deadly Skies 3	2990
Def Jam Vendetta	2990
Downhill Domination	2990
Energy Airforce Aim Strike	2990
Enter the Matrix	2990
Everquest	2990
Eye Toy Rythmo Loco	2990
F1 Formula One 2003	2990
Final Fantasy X-2	2990
Firefighter F.D. 18	2990
Ford Racing 2	2990
Freedom Fighters	2990
Ghost Hunter	2990
Ghost Master	2990
Ghost Recon Jungle Storm	2990
Ghost Rose	2990
Goldeneye: Rogue Agent	2990
Gradius V	2990
Grand Theft Auto 3	2990
Gunfighter 2	2990
Harry Potter Quidditch Cup	2990
Hitman 2	2990
Hot Wheels Stunt Track Challenge	2990
Indycar Series 2005	2990
International Pool Champions	2990
Iron Aces 2	2990
Jak and Dexter	2990
Judge Dredd	2990
Kaan: Barbarians	2990
Kill Switch	2990
Legend of Kay	2990
Legend of Wrestling	2990
LMA Manager 2005	2990
Mace Griffin Bounty Hunter	2990
Medal of Honour: Soleil swant	2990
Men in Black II	2990
Metal Gear Solid 2	2990
Metal Slug 3	2990
Monster Hunter	2990
Motocross Mania 3	2990
MTX: Mototrax	2990
Naval Ops: Warship Games	2990
Need for Speed Hot Pursuit 2	2990
Outlaw Golf 2	2990
Power Rangers Dino Thunder	2990
Premier Manager 2004-2005	2990
Prince of Persia	2990
Pro Evolution Soccer 4	2990
Psywarrior	2990
R:Racing	2990
Resident Evil Code Veronica	2990
Rise to Honour	2990
Rogue Ops	2990
R-Type Final	2990
Rugrats Royal Ransom	2990
Serious Sam Next Encounter	2990
Snooker 2004	2990
Sphinx und die verfluchte Mummie	2990
Splinter Cell	2990
Splinter Cell Pandora	2990
Spy Fiction	2990
Spy vs. Spy	2990
Starsky and Hutch	2990
Stealth Force	2990
SWAT	2990
Taz Wanted	2990
The cat in the hat	2990
The Dukes of Hazzard	2990
The Italian Job L.A.	2990
The Simpsons Hit and Run	2990
The Thing	2990
The X Files	2990
This is Football 2005	2990
Time Splitters 2	2990
Tom and Jerry	2990
Tomb Raider	2990
Trivial Pursuit	2990
True Crime Streets of L.A.	2990
Twin Caliber	2990
UEFA Euro 2004	2990
Underworld	2990
Vexx	2990
Wallace and Gromit in Project	2990
Wrath Unleashed	2990
WRC 3	2990

Használt, üzemképtelen PS2 gépedet megvásároljuk!

Expressz Playstation javítás!

PS2 fejcsere 1 nap alatt 12000 Ft-tól!

Csomagküldő szolgálat!

Játékváros - Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.

Tel: 06-30-9424-650 (10-16-ig) Nyitva: H-P 10-16

E-mail: gameattila@chello.hu

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

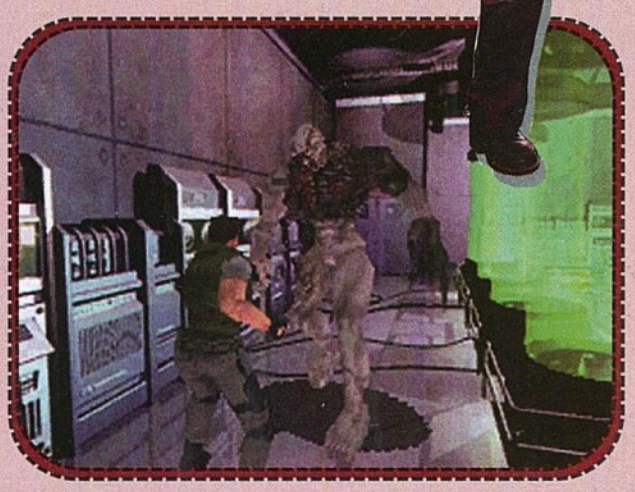
- CAPCOM
- CAPCOM
- WWW.CAPCOM.COM
- 2006. FEBRUÁR 14.
- TESZTPLATFORM: NDS

HIHETETLEN, DE IGAZ, RESIDENT EVIL JÁTÉK KÉZIKONZOLON! MI KELLHET ENNÉL TÖBB?

SPOILER FAKTOR

A Capcom méltán hajt fejet a túlélő horror műfaj neves képviselőjének, a Resident Evil sorozatnak tizedik évfordulója alkalmából. A Nintendo kétképernyős konzoljára várományos Resident Evil: Deadly Silence igazi jubileumi ajándék lesz a sorozat szerelmeseinek, hiszen több szempontból is formabontó epizóddal állunk szemben.

Sajnos a nyugati világ sok esetben nem tapasztalhatja meg azt, milyen gyönyörűek a japán díszdobozos kiadások, ugyanis legtöbbször a távol-keleti kiadók nem látják a speciális változatok megjelentetését ösztönző igazi rajongást az európai és amerikai piacban.
A Resident Evil (vagy ahogy ott ismerős, Biohazard) sorozat tizedik fennállása alkalmából azonban nem szükséges távol-keleti beszerzői praktikákhoz folyamodni: a Nintendo DS-re érkező epizód erős jubileumi illatot árasztó mivolta ugyanis egész világszerte növeli majd meg az eladási adatokat. A Resident Evil: Deadly Silence egyszerre lesz retro megemlékezés és a modernkor vívmánya. A játék három fő komponenséből az egyik bizony egy az egyben 100%-os konverziója 1996-os Playstation 1-es változatnak, annak minden bájával (tehát a B kategóriás színészek által játszott videó jelenetekkel és a többi extrával) együtt. Másfelől viszont sikerült a fejlesztőknek tökéletesen újragondolni az eredeti történetet és a DS képességeihez igazítva megalkotni a teljesen újnak látszó remake verziót is, amely a Rebirth mode-



ként jelenik meg a programban. Hogy ez miben különbözik a tíz évvel ezelőtti változattól?

Habár a sztoriban lényegi változás nincs (még mindig Chris Redfield és Jill Valentine tényfeltáró akciójeleneteit izgulhatjuk végig az Umbrella Corporation T-vírusának fertőzésével kapcsolatosan), a program komponensei számos változtatáson estek át. Kedvenc zombijaink a megszokottabbnál jóval okosabbak, fürgébbek és ügyesebbek is – valamelyest gondolkodnak, így ezek után egy ajtó vagy egy lépcső már nem okozhat nekik gondot, miközben bennünket üldöznek. A játékos rá fog döbbenni, hogy valójában nincsenek védett helyszínek, szobák, ahol megnyugvást találhat, és biztonságban lehet. Megjegyzendő az is, hogy míg az eredeti rész legfőképp a logikai, valamint puzzle elemek és rejtélyek megtalálására volt kihegyezve, itt sokkal inkább az akciódús jeleneteken lesz a hangsúly.
Több ellenféltípust (néhány újat is) és muníciót csempésztek a programba, de hogy ne térjenek el az eredeti felállástól, a logikai feladványok fele is alapos átgyúráson és átfogalmazáson esett át, a rajongók legnagyobb örömére. A lehetőségekhez mérten néhány új mozgással is gyarapodott a felhozatal: hőseink képesek lesznek villámtámadásszerű hátrafordulás+tüzelés kombinációra (le+B gomb), gyors újratöltés funkcióra (R+B gomb), és egy, a Resident Evil 4-ben ismeretes késsel történő támadási formára is.
A Gamecube és Playstation 2 változathoz hasonlóan Chris és Jill egy kést itt is mindig tart magánál, amit az L gombbal bármikor elő lehet majd kapni. A fejlesztők az akcióorientált elvek miatt egy FPS-szerű nézetet is belecsempésztek a játékba, ahol az előkapott penge és az érintőképernyő segítségével vadászhatjuk majd le a ránk törő pokolfajzatokat. Apropó, touchpad: a Capcom megpróbálta minél több ízben kihasználni a DS-ben rejlő új képességeket.
A Stylus segítségével oldhatjuk meg a feladványokat (sőt, lesznek külön touchpad specifikus példányok), és támadásokat is levezényelhetünk majd. A Resident Evil DS: Deadly Silence legnagyobb újdonságát azonban a multiplayer opció bevezetése jelenti, amivel 2-4 játékos csaphat összsze egymás, vagy a förmedvények ellen – attól függően, melyik játékmódot választják majd. Örvendetes, hogy lehetőség lesz akár négy karakteres kooperatív mókára (végre, egy ilyen játék már nagyon hiányzott a DS felhozatalból) is: ez esetben az lesz a feladat, hogy összehangolt munkával sikerüljön élve maradni, és megszökni az Umbrella falai mögül.

SIKERÜLT ALAPOSAN MEGLEPNED, TOTÁL LEESETT AZ ÁLLAD!

Emellett természetesen megtalálható lesz egy VS mód is, amelyben a játékosok egymás ellen versenyeznek – ellenfeleket kell likvidálniuk (minél veszélyesebb és nagyobb szörnyeteggel végeznek, annál több pont üti a markukat), az eredmény pedig a szerzett pontszámok tekintetében mutatkozik meg. Megjegyzendő, hogy a többedmagaddal történő hancúrozást a helyi LAN Wi-Fi mellett Interneten keresztül is vívhatjuk majd.
A látvány is önmagáért beszél: habár a program a PS1 grafikai színvonalát hozza, számos helyen feljavították, és a képernyőkhöz igazították azt, így az átvezető filmek mellet a játék is a lehető legnagyobb részletességben fut majd.
Már a fentebb említettekből is jól látszik, hogy a Resident Evil: Deadly Silence ismételten egy kötelező jelleggel bíró játék lesz a DS tulajdonosok számára, a széria szerelmeseinek pedig újragondolt formában, tetszetős masszában tárja fel a klasszikus kalandokat. Ehhez a multiplayer csak olaj a tűzre, de száz szónak is egy a vége: a RE: DS jön, lát és minden bizonnyal győzni is fog!

Stinger

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

WORMS: OPEN WARFARE

- TEAM 17 SOFTWARE
- THQ
- WWW.THQ.COM/GAME.ASP?1230|48024
- 2006. MÁRCIUS 20.
- TESZTPLATFORM: NDS

A KUKACOK JÖNNEK, LÁTNAK GYŐZNEK. EHHEZ NEM FÉRHET SEMMI KÉTSÉG.

SPOILER FAKTOR

Valószínűleg a Team 17-nek is megfordult a fejében a DS megjelenésekor, hogy az idestova 12 éves sikerszériájukat a Nintendo zsebkonzolján masíroztassák végig. Minthogy a játék szinte ordít az ilyen platformokért, a döntés nem váratott magára sokáig. Az angol csapat boszorkánykonyhájában már az utolsó simításokat végzik a programon, hogy idén márciusban a DS tulajdonosokból is igazi hadvezért faragjanak.

Az 1995-ben megjelent Worms igazán hangulatos játékmenetével kicsiknek és nagyoknak is kellemes szórakozást nyújtott a számítógépek monitorja előtt. Noha a franchise már számtalan platformon vándorolt végig és megannyi epizódot szült a rajongók nagy örömére, még a háromdimenziós kalandtúra sem aratott akkora sikert, mint az eredeti ötleteket felvonultató elől. Habár a DS képes lett volna a PSP-hez hasonlóan 3D-s Worms futtatására, a Team 17 srácai szerencsére mégiscsak a kipróbált és bevált „mélyített" 2D-s ábrázolás mellett tették le a voksukat. A kihívás – habár számos új dolgot tartogat – alapjaiban a régi maradt: kicsiny harci kukacokat összeválogatva, csapatba rendezve kell miszlikbe aprítani az ellenséges

INFO

Az első rész megjelenése óta minden platformot megjárt a kukac hadsereg. A játékstílus azóta kultikus magasságokba emelkedett, jó néhány - jobb, rosszabb - feldolgozás is készült az elmúlt években. Éppen ideje volt, hogy a kukacok bevegyék a kézikonzolokat is.

földtúrás mögött megbúvó rebellis ellenfeleinket. A halálos fegyverarzenál (mint pl. az alapnak számító Bazooka, és a különböző gránátok, pisztolyok, rakétavetők, légitámadások, stb.) mellett természetesen nem maradhatnak el a jobbnál jobb és ötletesebb gyilokvetők és mozdulatok sem (gondolom, emlékeztek még a Kamikazéra), ámbár mindegyik kategória újabb nagyszerű eszközökkel is gyarapodott. Olyan „ötletes" újdonságokra gondoljatok, mint pl. a birkakilövő egység (Sheep Launcher), amely a robbanó vér-birkákat hivatott messzebbre lódítani. A játékmenet nem változott számottevően, de a játéktérként szolgáló helyszínek számát igencsak kibővítették a srácok, mi több: öt eredeti ötletet tartalmazó grafikus téma is helyet kapott a repertoárban. A DS esetében a felső képernyőn található a játéktér, az alsón pedig az irányítópanel, amit természetesen a touchpad és a Stylus ceruza segítségével lehet használni. Itt bújik meg a katonáink életerőit és a csapat teljesítményét jelző csík, de ugyanitt találhatóak meg a fegyverarzenál egységeit mutatni hivatott ikonsorok is – természetesen kategorizálva, a könnyebb átláthatóság érdekében.

A DS-t egyébként mintha ehhez a játékhoz találták volna ki: míg a D-Pad a kukacok mozgásáért és irányításáért, a triggerek pedig a pálya átfürkészéséért felelősek, addig a Stylus piszok könnyű módon oldja meg az éppen használandó fegyvernem, vagy harci mozdulat több oldalas felhozatalából a megfelelő kiválasztását. A készítők egyébként gondoltak azokra is, akiknek a D-Pad és a Stylus ceruza együttes használata gondot okoz, ugyanis az ikonok akkorák, hogy nyugodtan az ujjunkkal is megérinthetjük őket (persze megint más kérdés, hogy ki tapogatja össze kézzel az alsó képernyőt). A játék-

menetet tekintve több lehetőség közül választhat a játékos akkor is, ha csak a gép ellen kíván játszani. Az összeállítandó csapatot menedzselve (kukacok összeállítása, csapatnév és helyszín kiválasztása, életszintek beállítása, stb.), majd egy tetszőleges gépi ellenfélhez rendelve már csatába is indulhat (opcionálisan található egy Training lehetőség is) és akár három másik csoporttal is felveheti a küzdelmet 1-3 vagy 2-2 felállásban. A Worms Open Warfare stílusából és játékmenetéből adódóan azonban ordít a többedmagaddal történő szórakozás után. A Team 17-nél jól gondolták, hogy a márciusi programot vaskos multiplayer módusszal látják el. Jelenleg maximum négyen csaphatnak össze a bajnoki címért – legyen az helyi Wi-Fi LAN, vagy Wi-Fi Internet kapcsolat. Belegondolni is jó, hogy nincs is szórakoztatóbb annál, minthogy többedmagunkkal szívassuk halálra egymást, történjen az akármilyen szövetségben. A Worms: OW egyetlen negatívuma eddig, hogy a multiplayer menü választásához több játékra is szükség van, tehát mindenkinek rendelkeznie kell egy példánnyal. Őszintén reméljük, hogy a Team 17 kiküszöböli ezt a bakit és a Metroid Prime: Pinballhoz hasonlóan itt is elég lesz csupán egyetlen játék ehhez a mókához (ilyenkor a DS a Wi-Fi-n keresztül pillanatok alatt áttölti a szükséges adatokat). Ha a fiúknak sikerül kiküszöbölni ezt a problémát, akkor igencsak valószínű, hogy a Nintendo DS tavasza a többedmagaddal lebonyolított szórakozások jegyében telik majd el, hiszen jelenleg legalább hat olyan program van készülőben (és néhány ugye már kapható is, mint pl. a Mario Kart DS), amely ezt a funkciót 100%-ban támogatja.

A Worms: Open Warfare nem titkoltan széles réteget céloz meg, aminek titka a rövidebb, de annál velősebb és látványosabb harcokban, na és persze a vaskos multiplayer támogatásban mutatkozik meg. Zsebkonzol révén szó, nincsenek hosszú kimenetelű küzdelmek, hiszen nem az a cél. Az új Worms titka a bevált sémák ötletes kivitelezésében és a DS képességeink kihasználásában keresendő, így minden korcsoport számára bátran ajánlható lesz, ha megjelenik.

Stinger

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS

HOT TIPPS

108 THE MOVIES
108 CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS
109 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
110 GTA: LIBERTY CITY STORIES
111 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
112 PETER JACKSON'S KING KONG
113 MEGA MAN X COLLECTION
113 NEED FOR SPEED MOST WANTED
114 TRUE CRIME NEW YORK CITY
114 MARIO CART DS
115 DRIV3R

CHEATS

TOVÁBBI CHEAT-EK, TRAINEREK: WWW.VEGIGJATSZAS.HU

UFO: AFTERSHOCK

Cheat mód:
A játékot az 'enable_system_console=true' parancssori paraméterrel indítsd el. A játék indítása után nyomd meg az ' gombot a konzol megnyitásához. Vidd be az alábbi kódok egyikét, hogy aktiváld a kívánt csalást.

? – az összes parancs/csalás kilistázása
untouch – láthatatlan harcosok
full_store – összes fegyver, minden felszerelés megszerzése
full_heal – az összes egység életpontjának visszaállítása
win_mission – küldetés megnyerése
add_resource #, #, #, # – további erőforrások
build_all Instant – projekt teljesítése
full_stores – minden tárgy, eszköz megszerzése

CHROME SPECFORCE

Nyisd le a konzolt (a ' gomb megnyomásával), majd vidd be a következő kódok egyikét. A kódok bevitelénél figyelj a kis-, és nagybetűkre. Mindegyik elé írd be: 'Cheat.'

GodMode();
AddAmmo();
TuneWeapons();
FullHealth();
NextMission();
TuneImplants();
ClearOverload();
GiveAmmo9mmShort();
GiveAmmo12mmShort();
GiveAmmo14mmLong();
GiveAmmoRockets();
GiveAmmoEnergy();
GiveAmmo8mmLong();
GiveAmmoShotgun();
GiveOCICrom();
GiveMatsonACC(;)
GiveNoNFrager();
GiveC9S();
GiveC9A5();
GiveTAINitron();
GiveMAXatron();
GiveMatsonCAFS();
GiveTC234SUp();
GiveBjornHD();
GiveTC234();
GiveGLDragoon();
GiveLeRogue();
GiveOCIX4();
GiveKnife();
GiveGrenade();
GiveClusterGrenade();
GiveHealtex();
GiveOCS();
GiveCloakingDevice();

SONIC ADVENTURE 2: BATTLE

Az egg golem legyőzése:
A szokásos taktika (a Golem mögötti lépcsőről támadás) mellett másképpen is legyőzheted a gólemet. Amikor a fejével támad, állj közel az ökleihez, így a fejével nem talál majd el. Ezután menj a fejéhez, és használd ki azt a pár másodpercet, amíg a fejét újra felemeli. A 'bounce attack' segítségével bevihetsz néhány találatot.

Sonic legyőzése:
Ahelyett, hogy megpróbálnád elkapni, bukfencezz felé minél többet, ez nagyban megkönnyíti majd a dolgod.

Big foot legyőzése:
Gyorsabban legyőzheted Big Foot-ot, ha a fa dobozokon ugrálsz, majd megtámadod Big Foot-ot, mielőtt földet érne. Miután elhasználta az összes dobozt, támadd a szokásos módszerrel.

THE MOVIES

Az összes kosztüm, díszlet, kor megnyitása a Sandbox módban:

Figyelmeztetés: a csalás aktiválásához editálni kell a rendszer regisztrációs adatbázisát (azaz a registry-t). Ezt csak azoknak ajánljuk, akik editálták már a registry-t, tudják, hogyan kell létrehozni, módosítani, és törölni a regisztrációs kulcsokat. A nem megfelelő módosítással komoly problémákat lehet okozni, ezért mindenképpen körültekintően kell eljárni.
Először is el kell indítanod a játékot, és legalább egyszer el kell indítanod a Sandbox módot. Ezután indítsd el a registy editort (regedit, vagy regedit32 paranccsal), és keresd meg a következő sort:

HKEY_CURRENT_USER > Software > Lionhead Studios Ltd > TheMovies

Itt az „Allow any Decade" kulcs értékét módosítsd 0-ról 1-re.

Ezután, ha újra elindítod a játékot, és indítasz egy új Sandbox játékot, bármelyik évet választhatod induló időszaknak, és minden kosztümöt, díszletet, és egyéb kelléket felhasználhatsz.

Big foot legyőzése – 2:
Ha Sonic-ként kerülsz vele összetűzésbe, szimplán bukfencezz Big Foot körül, így gyorsan legyőzheted.

Eggman legyőzése:
Felejtsd el a rakétákat, inkább a Vulcan ágyúval tüzelj, ha biztosra szeretnél menni.

Shadow legyőzése:
Shadow nem tud védekezni a bukfences támadás ellen.

Shadow legyőzése – 2:
Ahelyett, hogy megpróbálnád elkapni, bukfencezz felé minél többet, ez nagyban megkönnyíti majd a dolgod.

King boom boo legyőzése:
Fuss olyan gyorsan, ahogy csak tudsz. Amikor King boom boo tűz lángokat kezd okádni, támadd meg a homokórát tartó szellemet.

Alternatív kosztümök megszerzése:
Teljesítsd az összes karakter összes küldetését, hogy kétjátékos módban felhasználhasd az alternatív kosztümjeiket.

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Végigjátszásért járó bonuszok:
Vidd végig a játékot, ezzel megnyithatod a crazy módot, és megszerezheted Trevor Belmont-ot játszható karakternek.
Ha végigvitted a játékot, kezdj egy újat, és névként a @CRAZY kódot a crazy mód megszerzéséhez. Ha a játék megkezdésekor a @TREVOR kódot adod meg névnek, akkor megkapod a crazy módot, és Trevor Belmont-ot játszható karakternek.
Trevor nem tud tárgyakat készíteni, és ártatlan ördögöket használni. Ha a játékot végigviszed, és belépsz a warp szobába, akkor megkapod a Boss Rush módot is.

Moebius Brooch megszerzése:
Vidd végig a játékot crazy fokozaton, ezután a boltban megvásárolhatóvá válik Moebius Brooch.

Hang mód opció megszerzése:
Vidd végig a játékot Boss Rush módban, így megjelenik egy zenedoboz a warp szobában. Ezt felhasználva meghallgathatod a játék zenéit.

Easter Island szobor megszerzése:
Ha a memóriakártyádon van a Castlevania: Lament Of Innocence játékból származó mentés, megkapod a szobrot, és 5000 aranyat.

AMPED 3

Csalás mód:
A főmenüben válaszd ki az 'Options', majd azon belül a 'Cheat Codes' opciót. Itt üsd be az alábbi kódok egyikét, a csalások aktiválásához.

Összes szánkó:
Vidd be az R, ✖, L, ↓, →, LB, L, R, Y, ✖ kombinációt.

'Awesome' mérő feltöltése:
Vidd be a ↑, R, ✖, Y, LB, ✖, ↓, LB, R, RB kombinációt.

Ismeretlen hatás:
Vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, Y kombinációt.

THE BARD'S TALE

God mód
Tartsd lenyomva a [SHIFT] billentyűt, majd vidd be

a →, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.

Sérthetetlenség
Tartsd lenyomva a [SHIFT] billentyűt, majd vidd be a ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.

Maximum Életpont/Mana
Tartsd lenyomva a [SHIFT] billentyűt, majd vidd be a ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.

Extra sebzés
Tartsd lenyomva a [SHIFT] billentyűt, majd vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, → kombinációt.

Extra ezüst/adderstone
Tartsd lenyomva a [SHIFT] billentyűt, majd vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → kombinációt.

A fel és le billentyű lenyomásával kiválaszthatod a korábban beírt kódokat, így nem kell minden egyes alkalommal beütni a kódokat.

Első csoport:
Ezeknek a csalásoknak a használatához be kell ütni az externInclude developer: parancsot a kódok elé. (Például: externInclude developer:open_door parancsot kell beadni az ajtók kinyitásához).

open_door – a hozzád közel eső ajtó megnyitása
spawn_alienattack – idegen támadás!
reloadstuff – lőszer minden fegyverhez / elemlámpa feltöltése
givestuff – összes fegyver
warpforward – 300 egység megjelenítése
setMissionFailureCounter 1 – aktuális küldetése elvesztése
hideGUI – GUI kikapcsolása
showGUI – GUI visszaállítása
disableAllAI – összes AI kikapcsolása
enableAllAI – összes AI bekapcsolása
enableHostileAI – ellenfelek nem mozdulnak
disableHostileAI – ellenfelek újra mozognak

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Az alábbi kódokat a bejelentkező képernyőn (ahol a „CLICK to Continue" szöveg jelenik meg, rögtön az intro film után, a főmenü megjelenése előtt) kell bevinni. Ha sikerül a kódokat bevinni, egy üzenet jelenik meg.

castrol – a Castrol SYNTEC Ford GT megszerzése (Bonus Cars szekcióban jelenik meg)

burgerking – a Burger King speciális versenyek megszerzése (a Challenge Series szekcióban jelenik meg)

Bonusz 10000 dollár:
Ha azt szeretnéd, hogy már a játék kezdetén legyen az induló tőkén felül 10000 extra dollárod, tarts meg (vagy másolj fel) egy Need For Speed Underground 2 karrier mentett állást. Így a prológus után 40000 dollárral indulsz.

DEVASTATION

Játék közben lépj be a konzolba, és vidd be az alábbi kódok egyikét:

dopefish – az összes fegyver, pénz megszerzése, és god mód aktiválása
god – God mód aktiválása
allammo – 999 lőszer
ghost – átjárás a falakon
fly – repkedés
walk – visszaállás normál módba
sptravel SP3M6-BukkoRoof – ugrás az utolsó pályára
freedom – az összes szint megnyitása

THE CHRONICLES OF NARNIA

Az összes szereplő életpontjának visszaállítása: A csalás aktiválásához szükség lesz egy kontrollerre. Játék közben tartsd lenyomva a bal triggert, és vidd be ↓, ←, ←, → kombinációt.

QUAKE IV

Játék közben nyomd le a [CTRL] + [ALT] + [~] (tilde) billentyű kombinációt a konzol megnyitásához, majd vidd be az alábbi kódok egyikét:

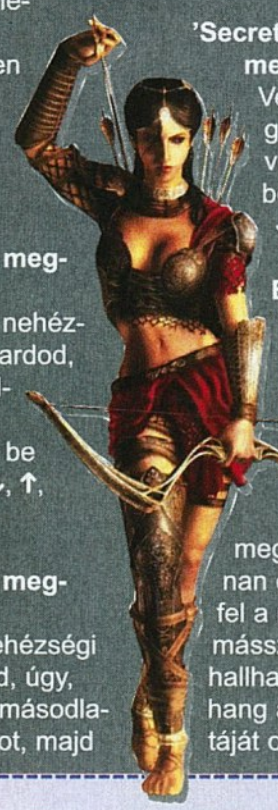
God – God mód aktiválása
give all – összes fegyver megszerzése, maximum lőszer, és pajzs
killmonsters – az összes szörny kinyírása
noclip – átjárás a falakon
notarget – az ellenfelek nem látnak
kill – öngyilkosság
give ammo – maximum lőszer
give health – maximum életpont
give keys – az összes kulcs megszerzése

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (PC)

'Secret baby rattle' fegyver megszerzése:
Teljesítsd a játékot az easy nehézségi fokozaton. Vedd elő a kardod, úgy, hogy ne legyen a kezedben másodlagos fegyver. Pauzáld a játékot, majd vidd be a ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓ kombinációt.

'Secret telephone' fegyver megszerzése:
Teljesítsd a játékot a normal nehézségi fokozaton. Vedd elő a kardod, úgy, hogy ne legyen a kezedben másodlagos fegyver. Pauzáld a játékot, majd vidd be a →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓ kombinációt.

'Secret swordfish' fegyver megszerzése:
Teljesítsd a játékot a hard nehézségi fokozaton. Vedd elő a kardod, úgy, hogy ne legyen a kezedben másodlagos fegyver. Pauzáld a játékot, majd vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.



'Secret chainsaw' fegyver megszerzése:
Vedd elő a kardod, úgy, hogy ne legyen a kezedben másodlagos fegyver. Pauzáld a játékot, majd vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.

Easter Egg – szinkron színészek listája:
Juss el a játékban az első szekérhajtós pálya előtti nagy udvarig (a második Dark Prince-szé változásod után jutsz majd el ide). Az udvar sarkán keresd meg azt a lyukat a plafonban, ahonnan ellenségek támadnak rád. Mássz fel a nyíláshoz, és nyisd ki az ajtaját, mássz fel a póznán a plafonig, és itt hallhatod majd, ahogy egy monoton női hang a játék szinkron színészeinek listáját olvassa fel.

TY THE TASMANIAN TIGER 3: NIGHT OF THE QUINKAN

100000 opál:
Gyorsan nyomd le a ▶, ▶, Y, ▶, ▶, Y, B, A, B, A kombinációt játék közben. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Az összes Rang megszerzése:
Nyomd le a ▶, ▶, Y, ▶, ▶, Y, B, ✖, B, ✖ kombinációt játék közben. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

SHADOWGROUNDS

Játék közben nyomd le az [F8] billentyűt a konzol megnyitásához, majd vidd be az alábbi kódok egyikét.

warpmore – 3000 egység megjelenítése
fullhealth – életpont visszaállítása
giveallkeys – az összes kulcs megszerzése
loseallkeys – az összes kulcs elvesztése
openallremotedoors – minden távirányított ajtó kinyitása
closeallremotedoors – minden távirányított ajtó bezárása
immortal – God mód
stuffed – God mód, maximum életpont, összes fegyver, stb.

Második csoport:
Ezekhez a kódokhoz nem kell beütni semmilyen plusz parancsot.

setMissionSuccessCounter 1 – aktuális küldetése megnyerése

DEAD OR ALIVE 4

Ein megszerzése:
Hogy megszerezd Ein-t, játszd végig a Story módot Hitomi-val, és a játék végén győzd le Ein-t. Az átvezető animáció után egy felirat jelzi, hogy Ein is választhatóvá vált. Ez a változás a Story mód kivételével az összes módra hatással lesz - a rejtett karaktereknek természetesen nincsen történetük, ezért a Story módban csak mellékszereplők.

Gen Fu megszerzése:
Játszd végig a sztori módot Eliot-tal, az átvezető animáció után egy felirat jelzi majd, hogy Gen Fu is a választható karakterek közé került. Ez a változás a Story mód kivételével az összes módra hatással lesz – a rejtett karaktereknek természetesen nincsen történetük, ezért a Story módban csak mellékszereplők.

Helena megszerzése:
A Story módot játszd végig mind a tizenhat választható karakterrel, ezután Helena is választhatóvá válik – minden módban felhasználhatjuk majd.

Leon megszerzése:
Játszd végig a Story módot Zack-kel, hogy Leon is bekerüljön a választható karakterek közé. Story mód kivételével minden módban kiválaszthatod majd.

Spartan-458 megszerzése:
Játszd végig a Story módot Helena-val, így a Story mód kivételével minden módban kiválaszthatod Spartan-458-at, a Halo karaktert.

Tengu megszerzése:
Teljesítsd a Tima Attack

INDEX

- America's Army: Rise of a Soldier
- Amped 3
- Animal Crossing
- Call of Duty 2
- Call of Duty: Finest Hour
- Castlevania: Curse of Darkness
- Chrome Specforce
- Dead or Alive 4
- Devastation
- Driv3r
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- Gun
- Half-Life 2
- Mario Kart DS
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- Mega Man X Collection
- Need for Speed Most Wanted
- Nintendogs
- Pac-Man World 3
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Quake IV
- Shadowgrounds
- Sniper Elite
- Sonic Adventure 2: Battle
- Star Wars: Battlefront 2
- Star Wars: Republic Commando
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare
- The Bard's Tale
- The Chronicles of Narnia
- The Movies
- Tony Hawk's American Sk8land
- Tony Hawk's American Wasteland
- True Crime: New York City
- Ty the Tasmanian Tiger 3: Night of the Quinkan
- UFO: Aftershock
- X-Men Legends 2: Rise of the Apocalypse
- Zatch Bell! - Electric Arena

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Ha úgy mentesz állást, hogy valamelyik csalás engedélyezve van, az módosítja a statisztikát, és gondokat is okozhat. Néhány kódot nem lehet deaktiválni.

Fegyverek (első sorozat):
Játék közben vidd be a ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, Jobb kombinációt. Így megkapod a következő fegyvereket: brass knuckles, knife, Molotov cocktails, 9mm handgun, shotgun, Tec-9, AK-47, flamethrower, sniper. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Fegyverek (második sorozat):
Játék közben vidd be a ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, → kombinációt. Így megkapod a következő fegyvereket: katana sword, grenades, revolver, sawn-off shotgun, Uzi, M16, rocket launcher, laser scoped sniper rifle. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Fegyverek (harmadik sorozat):
Játék közben vidd be a ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, → kombinációt. Így megkapod a következő fegyvereket: chainsaw, grenades, revolver, SMG, combat shotgun, mini-gun, sniper rifle. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Pajzs megszerzése:
Játék közben vidd be az L, R, ●, L, R, ✖, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Életpont visszaállítása:
Játék közben vidd be az L, R, ✖, L, R, ■, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt. Ha akkor viszed be ezt a kódot, amikor a kocsi megsérült, vagy füstöl, rögtön teljesen megjavul.

Korózési szint lenullázása:
Játék közben vidd be az L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ● kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt. Amíg a kód aktív, nem emelkedik a korózési szint, bármit is csinálsz.

Korózési szint csökkentése:
Játék közben vidd be az L, R, ■, L, R, ▲, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

$250000:
Játék közben vidd be az L, R, ▲, L, R, ●, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Vízen is tudsz autózni:
Játék közben vidd be a ●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Rhino megjelenítése:
Játék közben vidd be az L, L, ←, L, L, →, ▲, ● kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Szemetes kocsi megjelenítése:
Játék közben vidd be a ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, R1, L1 kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Fekete színű forgalom:
Játék közben vidd be a ●, ●, R1, ▲, L1, ■, ■ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Fehér színű forgalom:
Játék közben vidd be az ✖, ✖, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Króm színű forgalom:
Játék közben vidd be a ▲, R1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ▲ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

A motor kerék méretének megváltoztatás:
Játék közben vidd be a ●, →, ✖, ↑, →, ✖, L1, ■ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt. A kód ismételt beütésével nagy, kicsi, és normál méretű gumi között váltogathatsz.

Az összes jármű megsemmisítése:
Játék közben vidd be az L, L, ←, L, L, →, ✖, ■ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Agresszív sofőrök:
Játék közben vidd be a ■, ■, R, ✖, ✖, L, ●, ● kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

A lámpák mindig zölden világítanak:
Játék közben vidd be a ▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Véletlenszerűen változik a gyalogosok ruházata:
Játék közben vidd be az L, L, ← L, L, →, ■, ▲ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Napos idő:
Játék közben vidd be az L, L, ●, R, R, ■, ▲, ✖ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Tiszta idő:
Játék közben vidd be a ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Borús idő:
Játék közben vidd be a ↑, ↓, ✖, ↑, ↓, ▲, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Esős idő:
Játék közben vidd be a ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Köd:
Játék közben vidd be a ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✖, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

A gyalogosok lázadoznak:
Játék közben vidd be az L, L, R, L, L, R, ←, ■ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

A gyalogosok megtámadnak:
Játék közben vidd be az L, L, R, L, L, R, ↑, ▲ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

A gyalogosoknak fegyvere van:
Játék közben vidd be az R, R, L, R, R, L, →, ● kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

A gyalogosok követni kezdenek:
Játék közben vidd be a ↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Gyorsabb játékmenet:
Játék közben vidd be az R, R, L, R, R, L, ↓, ✖ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Lassabb játékmenet:
Játék közben vidd be az R, ▲, ✖, R, ■, ●, ←, → kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Gyorsabb játékidő:
Játék közben vidd be az L, L, ←, L, L, →, ●, ✖ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Könnyebben irányítható járművek:
Játék közben vidd be az L, ↑, ←, R, ▲, ●, ↓, ✖ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Nagy fej mód:
Játék közben vidd be az ↓, ↓, ↓, ●, ●, ✖, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Fejjel lefelé:
Játék közben vidd be a ↓, ↓, ↓, ✖, ✖, ■, R, L kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Fejjel lefelé #2:
Játék közben vidd be az ✖, ✖, ✖, ↓, ↓, →, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Öngyilkosság:
Játék közben vidd be az L, ↓, ←, R, ✖, ●, ↑, ▲ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Játék készítőinek listája:
Játék közben vidd be az L, R, L, R, ↑, ↓, L, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Ismeretlen hatás:
Játék közben vidd be az L, ↑, →, R, ▲, ■, ↓, ✖ kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Ismeretlen hatás:
Játék közben vidd be az ✖, ■, ↓, ✖, ■, ↑, R, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

Ismeretlen hatás:
Játék közben vidd be a ■, ▲, ↓, ■, ▲, ↑, R, R kombinációt. Egy üzenet jelzi, ha sikerült bevinni a kombinációt.

módot az összes karakterrel, beleértve a bonusz karakterekkel is.

Biolab Core pálya megnyitása:
Vidd végig a Story módot.

Nassau Station pálya megnyitása:
Vidd végig a Story módot Helena-val, hogy megszerezd a Halo 2 első pályájához (hangár) hasonló Nassau Station pályát.

Tatami pálya megnyitása:
Szerezd meg az összes kosztümöt, és hangot, vidd végig a Story módot az összes karakterrel. Így megkapod a Tatami pályát, melynek nincsenek falai, és melynek talaját tatami matracok borítják.

Mozi mód megnyitása:
Vidd végig a Story módot.

Még nagyobb ruganyosság:
Ahogy az eddigi Dead or Alive játékokban, úgy ebben is működik a szokásos trükk, azaz, hogy a profil megalkotásakor megadhatod életkornak a bűvös 99-es számot. Így a női karakterek a szokásosnál is ruganyosabbak lesznek a játék során.

Alternatív külsejű karakterek:
Az A lenyomásával válaszd ki a megfelelő karaktert, majd nyomd le az ✖, Y, vagy ▶ gombokat. Az A újbóli lenyomásával elindíthatod a meccset a kiválasztott alternatív külsejű karakterrel. Figyelem: nincs minden karakternek alternatív külseje.

Alternatív kosztümök:
Vidd végig a Story módot, hogy megszerezd az aktuális karakter egyik alternatív kosztümjét. Ha a Story módot újra végigjátszod, megkapod az adott karakter következő alternatív kosztümjét.

Ayane C3, C4, C5, C6
Bass C3, C4
Bayman C3
Brad Wong C3
Christie C3, C4
Elliot C3, C4
Hayabusa C3, C4
Hayate C3, C4
Helena C3, C4 C5
Hitomi C3, C4, C5, C6, C7, C8
Jann Lee C3, C4
Kasumi C3, C4, C5, C6, C7
Kokoro C3, C4, C5, C6, C7
La Mariposa C3, C4, C5
Leifang C3, C4, C5, C6, C7
Tina C3, C4, C5
Zack C3, C4

A következő karakterek alternatív kosztümjét a Time Attack mód végigjátszásával szerezheted meg. Ha a Time Attack módot újra végigjátszod az adott karakterrel, megkapod a karakter következő alternatív kosztümjét.

Ein C3, C4
Genfu C3, C4
Leon C3, C4
Spartan-458 C3, C4, C5, C6, C7

A kommentátor hangjának megváltoztatása:
Az opciók között megtalálod a kommentátor hangjának beállításait. Ha további hangokat szeretnél megnyitni, lépj be sparring módba, válaszd ki az 'exercise' opciót, és menj végig az 'extensive moves' listáján. Ha ezzel megvagy, az adott karakter hangja is bekerül a választható hangok közé. Ha meg szeretnéd szerezni Alpha-152 hangját is, Ein kivételével nyisd meg az összes karakter hangját.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

PC

Tökéletes grind:
Add be a grindXpert kódot, ügyelve a kis-, és nagybetűkre. Figyelem: a kijelző továbbra is növekedni fog, de akkor sem esel el, ha a kijelző pirosra vált.

Tökéletes manual:
Add be a 2wheels! kódot, ügyelve a kis-, és nagybetűkre. Figyelem: a kijelző továbbra is növekedni fog, de akkor sem esel el, ha a kijelző pirosra vált.

Tökéletes skitch:
Add be a h!tchar!de kódot, ügyelve a kis-, és nagybetűkre. Figyelem: a kijelző továbbra is növekedni fog, de akkor sem esel el, ha a kijelző pirosra vált.

Alacsony gravitáció:
Add be a 2them00n kódot, ügyelve a kis-, és nagybetűkre.

Játék Mat Hoffman bőrébe bújva:
Vidd be a the_condor kódot.

Játék Jason Ellis bőrébe bújva:
Vidd be a sirius-DJ kódot.

Játék Mindy bőrébe bújva:
Vidd be a help1nghand kódot.

Megszerezhető tárgyak/karakterek:

Játék Baller bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „story" módot.

Játék Barber bőrébe bújva:
Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.

Játék Billy Joe bőrébe bújva:
Vidd végig a „classic" módot normál nehézségi fokozaton.

Játék Boone bőrébe bújva:
Vidd végig a „classic" módot normál nehézségi fokozaton.

Játék Camera Guy bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „story" módot.

Játék Carnival Guy bőrébe bújva:
Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.

Játék Chloe bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „story" módot.

Játék Dave bőrébe bújva:
Vidd végig a „classic" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.

Játék Downtown Guy bőrébe bújva:
Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.

Játék Downtown Guy bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.

Játék French Guy bőrébe bújva:
Teljesítsd az összes „Skate Ranch" küldetést.

Játék Graffiti Guy bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.

Játék Hardhat Guy bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.

Játék Iggy bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot normál nehézségi fokozaton.

Játék Jason Ellis bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot normál nehézségi fokozaton.

Játék Jimbo bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.

Játék Little John bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.

Játék Master Zen bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.

Játék Mat Hoffman bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.

Játék Mega bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.

Játék Mindy bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot könnyű nehézségi fokozaton.

Játék Murphy bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot „hard/sick" nehézségi fokozaton.

Játék Robot Tony bőrébe bújva:
Vidd végig a „story" módot könnyű nehézségi fokozaton.

Játék Welder bőrébe bújva:
Vidd végig 100%-osan a „story" módot.

American Wasteland befejező film:
Vidd végig a „story" módot normál nehézségi fokozaton.

„Bails N' Burns 1" átvezető film:
Vidd végig a „classic" módot normál nehézségi fokozaton.

„Bails N' Burns 2" átvezető film:
Vidd végig 100%-osan a „story" módot.

„Dev-Team Skates" átvezető film:
Vidd végig 100%-osan a „classic" módot.

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Electra Swimsuit kártya:
Üsd be a THEHAND kódot.

Az összes Fantastic 4 képregény megszerzése:
Üsd be a SavageLand kódot.

Ismeretlen hatás:
Üsd be a MONROE kódot.

Ismeretlen hatás:
Üsd be a Reiko kódot.

Ismeretlen hatás:
Üsd be az NZONE kódot.

Játék a Brigade karakterrel:
Sikeresen teljesítsd az Iron Man 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Fault Zone karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Storm 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Daredevil karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Dare-

devil 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Hazmat karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Magneto 3 küldetést a sztori módban.

Játék az Iron Man karakterrel:
Sikeresen teljesítsd az Iron Man 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Magneto karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Magneto 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Paragon karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Paragon 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Solara karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Venom 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Storm karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Storm 3 küldetést a sztori módban.

Játék a Van Roekel karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Paragon 4 küldetést a sztori módban.

Játék a Venom karakterrel:
Sikeresen teljesítsd a Venom 3 küldetést a sztori módban.

CALL OF DUTY 2

Pálya kiválasztása:
A küldetés választó képernyőre lépve tartsd lenyomva az LB + RB gombokat, majd vidd be a ←, ←, →, →, Y, Y kombinációt.

GUN

Teljesítésért járó bonuszok: Vidd végig a Story módot, és teljesítsd az összes mellékküldetést, hogy megszerezd a 'Magruder's seven barrel Nock' fegyvert.

A .69 Ferguson puska megszerzése:
Győzd le Hollister-t.

Az apache póló megszerzése:
Teljesítsd a 'Hunting' küldetést.

A Cavalry kard megszerzése:
Defeat Reed.

A Dual Peacemakers megszerzése:
Győzd le Reed-et.

Az ezüst sarkantyúk megszerzése:
Teljesítsd a 'Pony Express' küldetést.

Végtelen lőszer:
Vedd fel a TNT-s hordót a Badlands bányánál. Keresd meg a Badlands területen az elhagyatott házat (ahol a bölények legelnek). Menj a ház hátuljához, fordulj a kémény felé, és helyezd el a hordót a kémény bal oldalánál. Menj távolabb, robbantsd fel a hordót. A robbanás során keletkező hasadékból minden fegyverhez találsz végtelen mennyiségű lőszert.

PETER JACKSON'S KING KONG

PC

Cheat mód – Xbox360:
A főmenübe lépve tartsd lenyomva az L + R + LB + RB gombokat, majd vidd be a ↓, ↑, Y, X, ↓, ↓, Y, Y kombinációt. Engedd el az L + R + LB + RB gombokat, ekkor a főmenüben megjelenik a 'Cheat' opció. Válaszd ki, majd vidd be az alábbi kódok egyikét, ügyelve a kis-, és nagybetűkre. Figyelem: a csalások nem működnek, ha King Kong-ként játszol.

Cheat mód – Xbox:
A főmenübe lépve tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd vidd be a ↓, X, ↑, Y, ↓, ↓, ↑, ↑ kombinációt. Engedd el az L + R gombokat, ekkor a főmenüben megjelenik a 'Cheat' opció. Válaszd ki, majd vidd be az alábbi kódok egyikét, ügyelve a kis-, és nagybetűkre.

Cheat mód – PS2:
A főmenübe lépve tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, és vidd be a ↓, ●, ↑, ■, ↓, ↓, ↑, ↑ kombinációt. Engedd el az L1 + R1 gombokat, ekkor a főmenüben megjelenik a 'Cheat' opció. Válaszd ki, majd vidd be az alábbi kódok egyikét, ügyelve a kis-, és nagybetűkre.

God mód:
Vidd be a 8wonder kódot.

Pálya kiválasztása:
Vidd be a KKst0ry kódot.

Egy találattal végzel ellenfeleddel:
Vidd be a GrosBras kódot.

999 lőszer:
Vidd be a KK 999 mun kódot.

Összes bonusz megszerzése:
Vidd be a KKmuseum kódot.

Végtelen dárda:
Vidd be a lance 1nf kódot. Az újratöltés lenyomásával kapod meg az utánpótlást.

Gépfegyver megszerzése:
Vidd be a KKcapone kódot.

Revolver megszerzése:
Vidd be a KKtigun kódot.

Shotgun megszerzése:
Vidd be a KKsh0tgun kódot.

Mesterlövész puska megszerzése:
Vidd be a KKsn1per kódot.

Artwork galéria:
Vidd végig a játékot.

Weta grafikák: környezet – első rész:
Teljesítsd a játék 5%-át.

Weta grafikák: környezet – második rész:
Teljesítsd a játék 25%-át, és szerezd be a megfelelő online kódot a játékodhoz, a www.kingkonggame.com címről.

Weta grafikák: környezet – harmadik rész:
Vidd végig a játékot, közben szerezz legalább 50000 pontot.

Weta grafikák: szörnyek:
Teljesítsd a játék 50%-át.

Weta grafikák: Kong – első rész:
Teljesítsd a játék 75%-át.

Weta grafikák: Kong – második rész:
Vidd végig a játékot, közben szerezz legalább 20000 pontot.

Weta grafikák: Kong – harmadik rész:
Vidd végig a játékot, közben szerezz legalább 100000 pontot.

Weta grafikák: Kong – negyedik rész:
Vidd végig a játékot, közben szerezz legalább 150000 pontot.

Szűrő – régi film:
Teljesítsd a játék 15%-át.

Szűrő – kontrasztos kép:
Vidd végig a játékot.

'Képernyő megfordítás' opció megszerzése:
Vidd végig a játékot, és szerezd be a megfelelő online kódot a játékodhoz, a www.kingkonggame.com címről.

Peter Jackson interjú:
Vidd végig a játékot, közben szerezz legalább 75000 pontot.

Philippa Boyens interjú:
Vidd végig a játékot, közben szerezz legalább 200000 pontot, és szerezd be a megfelelő online kódot a játékodhoz, a www.kingkonggame.com címről.

Alternatív befejezés:
Vidd végig a játékot, közben szerezz legalább 250000 pontot.

PAC-MAN WORLD 3

Pálya kiválasztása:
A főmenüben gyorsan vidd be a ←, →, ←, →, ●, ↑ kombinációt, így megnyitod az összes pályát, és a 3D labirintusos minijátékokat.

SNIPER ELITE

Robbanó lőszerek megszerzése:
Profil névként a Panzer kódot add meg.

Szuper csendes mesterlövész lőszerek megszerzése:
Profil névként a Stealth kódot add meg.

Robbanó patkányok megszerzése:
Profil névként a Ratbomb kódot add meg. Ha kilövöd a patkányokat a fegyveredből, szépen felrobbannak.

Titkos küldetés megnyitása:
Vidd végig a játékot bármely nehézségi fokozaton.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Lőszer feltöltése:
Pauzáld a játékot, és üsd be az Y, Y, ✖, ↓, R, L, R, ↑ kombinációt. Egy robbanás jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Az összes fegyver újra fel lesz töltve lőszerekkel.

God mód:
Pauzáld a játékot, és üsd be az Y, Y, L, ↑, ✖, Fekete, ✖, Y kombinációt.

Spec Ops Featurette megszerzése:
Teljesítsd az 'Assault Ship' kampányt.

Temuera Morrison interjú:
Teljesítsd a 'Kashyyyk' kampányt.

Foley Featurette megszerzése:
Teljesítsd a 'Geonosis' kampányt.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Minden homok tároló feltöltése:
Játék közben tartsd lenyomva az L3 billentyűt, majd vidd be a ●, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ▲ kombinációt.

A 'Secret king sword' fegyver megszerzése:
Nyomd meg a ▶ gombot a játék pauzálásához, majd vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■ kombinációt.

A 'Secret baby rattle' fegyver megszerzése:
Vidd végig a játékot bármely nehézségi fokozaton. Nyomd meg a ▶ gombot a játék pauzálásához, majd vidd be a ←, ←, →, →, ●, ■, ■, ●, ↑, ↓ kombinációt.

A 'Secret telephone' fegyver megszerzése:
Vidd végig a játékot a normal nehézségi fokozaton. Nyomd meg a ▶ gombot a játék pauzálásához, majd vidd be a →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ●, ●, ■, ■ kombinációt.

A 'Secret swordfish' fegyver megszerzése:
Vidd végig a játékot a hard nehézségi fokozaton. Nyomd meg a ▶ gombot a játék pauzálásához, majd vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■ kombinációt.

A 'Secret chainsaw' fegyver megszerzése:
Nyomd meg a ▶ gombot a játék pauzálásához, majd vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■ kombinációt.

Easter Egg – szinkron színészek listája:
Juss el a játékban az első szekérhajtós pálya előtti nagy udvarig (a második Dark Prince-szé változásod után jutsz majd el ide). Az udvar sarkán keresd meg azt a lyukat a plafonban, ahonnan ellenségek támadnak rád. Mássz fel a nyíláshoz, és nyisd ki az ajtaját, mássz fel a póznán a plafonig, és itt hallhatod majd, ahogy egy monoton női hang a játék szinkron színészeinek listáját olvassa fel.

MEGA MAN X COLLECTION

(Mega Man X4) X's Ultimate páncélzat megszerzése:
A játékos kiválasztó képernyőn jelöld ki X-et. Vidd be a ●, ●, ←, ←, ←, ←, ←, ← kombinációt, tartsd lenyomva az L1 + R2 billentyűket, majd nyomd meg a ▶ gombot. Figyelem: tartsd lenyomva az L1 + R2 gombokat egészen addig, amíg a játék megkezdődik, és az összes főellenség megjelenik a képernyőn. Vidd végig az első pályát, majd menj a spider pályára. Menj oda, ahol egy karó pörög egy platformon. Menj le alá, majd menj jobbra. Az UA kapszulát, és benne a páncélt itt találod.

(Mega Man X4) Zero's black páncélzat megszerzése:
A játékos kiválasztó képernyőn jelöld ki Zero-t. Tartsd lenyomva az R1 gombot, majd vidd be a →, →, →, →, →, → kombinációt. Engedd el a gombokat, majd tartsd lenyomva a kört, és nyomd meg a ▶ billentyűt.

(Mega Man X5) X's Super Nova páncélzat megszerzése:
A játékos kiválasztó képernyőn jelöld ki X-et, majd vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Ezután nyomd meg a ● gombot. Figyelem: a játék kezdetén rendelkezni fogsz a Megaman X4-ből ismert Super Nova páncélzattal.

(Mega Man X5) Megaman's Ultimate páncélzat megszerzése:
A játékos kiválasztó képernyőn jelöld ki Megaman-t, majd vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A játék kezdetétől rendelkezni fogsz az Ultimate páncélzattal.

(Mega Man X5) Zero's Black páncélzat megszerzése:
A játékos kiválasztó képernyőn jelöld ki Zero-t, majd vidd be a ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑ kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Ezután nyomd meg a ● gombot. Figyelem: Zero Black páncélzata több támadást tud kivédeni, mint a Red páncél.

(Mega Man X6) X's Ultimate páncélzat megszerzése:
Jelöld ki a 'Game Start' opciót a Mega Man X6 főmenüjében, majd vidd be a ←, ←, ←, ← kombinációt, még az új játék indítása előtt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A Mega Man X5 Ultimate páncélzatához hasonló páncélzattal rendelkezel majd, rögtön a játék kezdetén.

(Mega Man X6) Nightmare Zero megszerzése:
Jelöld ki a 'Game Start' opciót a Mega Man X6 főmenüjében, majd vidd be az L1, L1, L1, R2 kombinációt, még az új játék indítása előtt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni kódot. Indíts egy új játékot. Amikor kiszabadítod Zero-t, Zero Nightmare verziójával fogsz harcolni. A Nightmare Zero mozgásai megegyeznek Zero mozdulataival, de sokkal erősebb, így nagyobb sebzést, rombolást tud véghezvinni.

AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

Hogy könnyen elérd az M-16 minősítést:
Ahelyett, hogy harci pozícióban ácsorognál, feküdj ↓ így nagyobb pontossággal tudsz célozni, és jobb minősítést kapsz majd.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE

Jelszavak:
Használd az alábbi billentyűket, amikor beütöd a jelszavakat:

L: Leonardo
M: Michelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder

Sérthetetlenség:
Vidd be az MDLDSSLR kódot.

Max Ougi:
Vidd be az RRDMLSDL kódot.

Végtelen shuriken:
Vidd be az LMDRRMSR kódot.

Shurikenek elvesztése:
Vidd be az LLMSRDMS kódot. Ezután nem használhatod a shurikeneket.

Kitartás:
Vidd be a DMLDMRLD kódot. Ezután nem használhatsz életpont növelőket.

Sushi Party:
Vidd be az SLLMRSLD kódot. Az összes életpont növelőt Temaki Sushi-ban találod.

Azonnali halál:
Vidd be az LDMSLRDD kódot. Az ellenfelek ezentúl egyetlen ütéssel kinyírnak.

Ellenségek ereje megkétszereződik:
Vidd be az MSRLSMML kódot.

Enemies 2X Defense:
Vidd be az SLRMLSSM kódot.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Az összes pálya megnyitása:
A pálya kiválasztó képernyőn tartsd lenyomva a kettes kontroller Fel gombját, majd az egyes kontrolleren vidd be a ▶, Back, Back, ✖ kombinációt.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

One Stop Shop jelző:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓ kombinációt. A karrier módban ekkor megjelenik egy speciális jelzőm, amely a 'One Stop Shop' hátsó szobáját jelzi, illetve ide enged bejárást. Ez a kód egy karriermódban indított játékban csak egyszer használható.

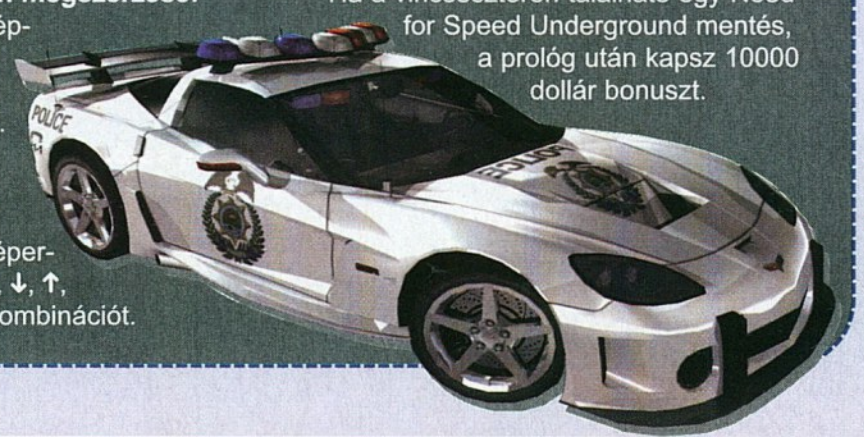
Porsche Cayman megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a L, R, R, R, →, ←, →, ↓ kombinációt.

Castrol Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, ← kombinációt.

Unlock Castrol Syntec Ford GT:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.

A Burger King kihívás megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, ← kombinációt.

Bonusz 10000 dollár:
Ha a vincseszteren található egy Need for Speed Underground mentés, a prológ után kapsz 10000 dollár bonuszt.



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Végtelen lőszer:
Tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd vidd be a ●, ■, ✖, ■, ■, ▲ kombinációt a térkép képernyőn.

Végtelen kitartás:
Tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd vidd be a ●, ■, ✖, ■, ✖, ● kombinációt a térkép képernyőn

Dupla sebzés:
Tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd vidd be a ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖ kombinációt a térkép képernyőn.

1 milló dollár:
Tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd vidd be a ■, ■, ▲, ■, ▲, ■ at kombinációt a térkép képernyőn.

Super cop mód:
Tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd vidd be a ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ▲ kombinációt a térkép képernyőn.

Ultra könnyű mód:
Tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd vidd be a ●, ■, ✖, ✖, ▲, ● kombinációt a térkép képernyőn.

„Redman bekattan" mini játék:
Tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd vidd be a ▲, ✖, ✖, ●, ▲, ■ kombinációt a térkép képernyőn.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

God Mód:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

Végtelen lőszer:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

Pálya kiválasztása:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be az ✖, Y, ✖, Y kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Alacsony felbontású harcosok:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ← kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

HUD kikapcsolása:
Egyjátékos vagy többjátékos módban pauzáld a játékot és vidd be a ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, ← kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

Elnyújtott (lelassított) hangok:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

Party-Time Jedi/Wampa Hit effektek:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, és vidd be a ↑, ↓, ←, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével lehet hatástalanítani.

PAC-MAN WORLD 3

Pálya kiválasztása:
A főmenüben gyorsan vidd be a ←, →, ←, →, B, ↑ kombinációt, így megnyitod az összes pályát, és a 3D labirintusos minijátékokat.

HALF-LIFE 2

Medpak elővarázslása:
Játék közben vidd be a ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A kombinációt, ezzel megjelenítesz egy medpak-ot, amelynek felvételével visszaállíthatod az életpontod 25%-át.

ANIMAL CROSSING

Starman dekoráció megszerzése:
Hogy megszerezd a dekorációt, vidd be a következő kódot Tom Nook boltjában, ügyelve a kis-, és nagybetűkre:

4 U F 6 T 9 4 8 G Z 3 Z W 3 – az első sorban,

d w # % j t L E q j 5 Z B f – a második sorban.

Jingle szőnyeg megszerzése:
Hogy megszerezd a szőnyeget, vidd be a következő kódot Tom Nook boltjában, ügyelve a kis-, és nagybetűkre:

B 6 6 a P c d n E 6 e f 7 H – az első sorban,

D h G a b c d 6 B A e f g H – a második sorban.

AEON FLUX

Nyomd le a billentyűt, hogy belépj az opció menübe, itt válaszd ki a „Cheats" opciót. Vidd be az alábbi kódok egyikét, ha sikerül a csalást bevinni, akkor egy üzenet jelenik meg. A csalás aktiválásához pauzáld a játékot, majd válaszd ki újra a „Cheats" opciót.

God mód:
Vidd be a TRIROX kódot.

Akció filmek:
Játék közben vidd be a BAGMAN vagy a UK-GAMER kódot a megfelelő átvezető film megnyitásához.

Életpont visszaállítása:
Vidd be a HEALME kódot.

Végtelen életpont:
Vidd be a CLONE kódot.

Végtelen power strike-ok:
Vidd be a LCVG kódot.

Végtelen lőszer:
Vidd be a FUG kódot.

Ellenfelek kinyírása egy ütéssel:
Vidd be a BUCKFST kódot.

Összes újra játszás megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a BAYOU kódot.

Bomber jacket kosztüm megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a JACKET kódot.

Revelation kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be az ARMS kódot.

War kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a BLUR kódot.

Fame kosztüm megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a GRAY kódot.

Monican Freya, Hostess Judy, Una, és Fashion Una kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a CLOTHES kódot.

Seed kosztümök megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a MOVIE vagy az URBAN kódot.

Mrs. Goodchild kosztümjeinek megszerzése:
Az „Extras" képernyőn vidd be a FEHÉR kódot.

MARIO KART DS

A Star Cup megnyitása:
Vidd végig a Mushroom és a Flower versenysorozatot, mindkettőben szerezz aranyérmet.

A Special Cup megnyitása:
Szerezz aranyérmet a Star versenysorozatban, hogy megkapd a Special versenysorozatot.

A Feather Cup megnyitása:
Vidd végig a Shell és a Banana versenysorozatot, mindkettőben szerezz aranyérmet.

A Lightning Cup megnyitása:
Szerezz aranyérmet a Feather versenysorozatban, hogy megkapd a Lightning versenysorozatot.

Daisy megszerzése:
Teljesítsd az 50cc Nitro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel.

3 különféle járgány megszerzése:
Teljesítsd az 50cc Retro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel.

Dry Bones megszerzése:
Teljesítsd a 100cc Nitro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel, hogy Dry Bones is bekerüljön a kiválasztható versenyzők közé.

A Mirror Class Cup megnyitása:
Teljesítsd a 150cc Nitro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel, hogy a Mirror versenysorozat is választhatóvá váljon.

Waluigi megszerzése:
Teljesítsd a 100cc Retro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel, hogy Waluigi is bekerüljön a kiválasztható versenyzők közé.

7 járgány kiválasztás:
Teljesítsd a 100cc Retro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel.

R.O.B megszerzése:
Teljesítsd a Mirror Class Nitro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel, hogy R.O.B is bekerüljön a kiválasztható versenyzők közé.

Az összes járgány megszerzése:
Teljesítsd a Mirror Class Nitro Grand Prix versenysorozatot, legalább A minősítéssel, bármelyik karakterrel.

A hetedik sorozat küldetéseinek megnyitása:
Teljesítsd az első hat sorozatot, legalább Star minősítéssel, hogy megnyisd a hetedik sorozatot.

Minden diavetítés megnyitása:
Az „Extras” képernyőn vidd be a PIXES kódot.

Ismeretlen hatás:
Vidd be a FUN kódot.

Ismeretlen hatás:
Vidd be az OSCAR kódot.

Ismeretlen hatás:
Vidd be a TREVOR kódot.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Kezdéskor $100000 extrát kapsz:
Profil névként a !get-set kódot add meg.

Minden rendőrautó megnyílik a Tuner Take-Le-nál:
Profil névként a !bacon kódot add meg.

PAC-MAN WORLD 3

Pálya kiválasztása:
A főmenüben gyorsan vidd be a ←, →, ←, →, ✖ kombinációt, így megnyitod az összes pályát, és a 3D labirintusos minijátékokat.

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE

Átvezető filmek megszerzése:
A „review” menüben vidd be a ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, START kombinációt.

Az összes képregény megszerzése:
A „review” menüben vidd be a →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, START kombinációt.

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Csalások megnyitása:
Vidd végig a Classic módot a csaláshoz tartozó szám értékének megfelelő alkalommal.

1 – Create-a-Skater
2 – Lip Balance, Manual Balance, Rail Balance
3 – törpe mód
4 – óriás mód
5 – mátrix mód
6 – belső nézet
7 – visszajátszás
8 – turbo Mód
9 – mindig speckó
10 – papír Tony
11 – Hoverboard
12 – majdnem mindig Ribbon
13 – (minden karakterrel) Ninja Skater

NINTENDOGS

Tipp: Hogy pénzt, és trainer pontokat szerezz, válaszd ki a 'rubber brush'-t, és tartsd lenyomva a kutyádon. Percenként egy dollárt, és egy trainer pontot kapsz jutalmul.

ZATCH BELL! – ELECTRIC ARENA

Rauzaruk Zatch és Kiyo:
Szerezd meg Zatch gyűjteményének 100%-át. Ezután a címképernyőn vidd be a ↑, L, R, ↓, L, R, L, ←, →, R kombinációt. Ha sikerült bevinni a kódot, a háttér piros színűre vált. Miután végigjátszod a Story módot, számos új tárgyat, könyvet kapsz majd.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

A Cadillac Escalade megszerzése:
A főmenüben vidd be a →, ←, ↑, ↓, R, R, L, ← kombinációt.

Ingyen tuning:
A főmenüben vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

God mód:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, → kombinációt.
A pauzáláskor hallott hanghoz hasonló hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.
A csalást csak a gép kikapcsolásával tudod deaktiválni.

Lőszer újratöltése:
Pauzáld a játékot, és vidd be a ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, → kombinációt. A pauzáláskor hallott hanghoz hasonló hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A lőszer csökkenni kezd, de amint elfogyna, rögtön utántöltődik.

Elnyújtott (lelassított) hangok:
Pauzáld a játékot, és vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, → kombinációt. A csalást csak a gép kikapcsolásával tudod deaktiválni.

Alacsony felbontású harcosok:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, majd vidd be a ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ← kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Ha ismételten beviszed a kódot, deaktiválod a csalást.

HUD kikapcsolása:
Egyjátékos vagy többjátékos módban pauzáld a játékot, majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Ha ismételten beviszed a kódot, deaktiválod a csalást.

Party-Time Jedi/Wampa effektek:
Egyjátékos módban pauzáld a játékot, majd vidd be a ↑, ↓, ←, ↓, ←, →. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. Ha újra beviszed a kódot, deaktiválod a csalást.

DRIV3R

Összes fegyver:
A főmenüben üsd be az R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2 kombinációt.

Összes küldetés:
A főmenüben üsd be a L1, R1, L1, L2, ■, ■, ● kombinációt.

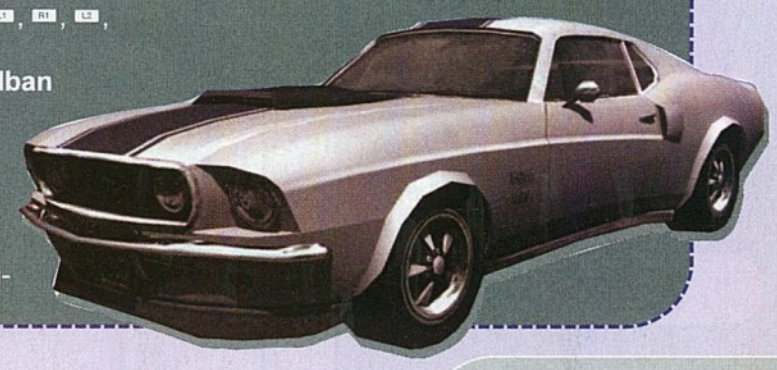
Összes jármű:
A főmenüben üsd be a L1, L1, ■, ●, L1, R1, ● kombinációt.

Sérthetetlenség: (Undercover módban nem működik)
A főmenüben üsd be a ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2 kombinációt.

Védettség: (Undercover módban nem működik)
A főmenüben üsd be a ●, ●, L1, L2, R1, R2, ■ kombinációt.

Pláza rombolás:
Ehhez a trükkhöz érdemes legalább az összes fegyver és a sérthetetlenség csalást belőni. Ezután menj a Miamiban található Coconut Grove-hoz, és ahol az egyenes út egy háznál kettéágazik, ott találod meg a lerombolásra váró üzletközpontot. A környékén található dolgok felrobbantásával porig rombolhatod az épületet.

Titkos járgány – Miami:
Menj a házadtól balra a főúton az első útig/hídig, majd menj balra, egészen az út végéig, ahol egy garázst találsz. Free Ride módban ebben a garázsban találsz egy járgányt.



116 GAMING NEWS
118 GAMING GADGETS
120 GENERÁCIÓ: HD
124 RAZER ÚJDONSÁGOK
126 EYETOY VS GAME START
128 GIGABYTE G1975X

HARDWARE

TOVÁBBI HARDWARE HÍREK, TESZTEK, ÉRDEKESSÉGEK: WWW.HWNEWS.HU

GAMING NEWS

A VHS-KORSZAK VÉGE
WWW.CASE.HU

A Umax olyan új termékkel jelentkezik a hazai piacon, mely mellett az otthoni videofelvevőnknek nem sok esélye marad. A Chili DVR-9200HX márkajelzésű asztali DVD lejátszóban megtaláljuk a jó öreg „videó" minden előnyét, sőt annál jóval többet is.
A kellemesen letisztult formájú, ezüst színű készülék két változatban készül. A kisebbik verzióban 160, míg a nagyobban egy 200 gigabájtos merevlemez kapott helyet. Ennek köszönhetően nem csak közvetlenül

DVD-lemezre örökíthetjük meg a TV-ben számunkra érdekes műsort, hanem azt a winchesterre is rögzíthetjük, így nem okozhat gondot, ha elfogyott otthon az üres, írható médiánk.
A rendelkezésünkre álló területre 200-300 óra anyag fér, MPEG4 tömörítéssel. A tuner PAL, NTSC és SECAM kompatibilis, az anyagot 6 különböző minőségben tudja rögzíteni.
Az egyik legfontosabb tulajdonsága azonban a Timeshifting-technológia, ami lehetővé teszi, hogy a már elkezdődött filmet az elejétől nézhessük. Ha beállítottuk a megfelelő időpontra, akkor akár a műsor vége előtt 10 perccel is elkezdhetjük elölről, miközben a 9200HX a valós műsort veszi tovább.
Kezelése egyszerű, a felvételt egy gomb megnyomásával elindíthatjuk. A kényelem szempontjából nem utolsó szempont, hogy az előlapra került egy USB, egy DV, audió és videó bemenet, a többi szokásos csatlakozás a hátlapon kapott helyet. A 4 kilogrammos készülék támogatja a DVD, DVD±R/RW, CD, CD-R/RW, MPEG4, JPEG, WMA és Kodak Picture CD formátumokat. Nem elhanyagolható adat, hogy a menü a szokásos angol-német nyelv mellett támogatja a franciát, a lengyelt és örömünkre a magyart is.

Az Xbox 360 tavalyi debütálásakor az előre leszállított néhány százezer darab napok alatt elfogyott – a szemfüles előrendelőkön kívül mások csak nehezen, vagy igen borsos összegért juthattak hozzá a nextgen csodához. A helyzet sajnálatos módon a mai napig sem javult, sőt,

az elkövetkező hónapokban sem várható nagyobb mértékű változás a leszállított darabszámot illetően. Több amerikai áruházlánc is lefújta az Xbox 360-as akciókat, és a Microsoft is kénytelen volt módosítani értékesítési előrejelzéseit: mivel az eredeti célt (3 millió konzol eladása 3 hónap alatt) lehetetlen teljesíteni, a terv 4,5-5,5 millióra módosult, amit június végére kellene hoznia a cégnek. Ahogy a vak is szokta mondogatni, meglátjuk…

VÁRÓLISTÁN
MICROSOFT.COM

3DMARK06 – NÉZZ RÁM ÉS LÁMULJ EL·
WWW.FUTUREMARK.COM

Január 18-a óta végre elérhető a népszerű benchmark program, a 3DMark legújabb, 2006-os verziója. Az 580 megás telepítőcsomagot letöltve és felinstallálva tapasztalni fogjuk, hogy a '06 bizony nem az átlag játékosok gépeire készült. A hivatalos ajánlás szerint legalább 2,5 GHz-es processzor, 1 GB memória és 256 MB-os videokártya dukál hozzá. Hangsúlyozom, legalább. Ha valaki teljes pompájában akarja élvezni a techdemónak is beillő tesztprogramot, akkor sürgősen keressen egy gazdag amerikai nagybácsit.

A 3DMark06 kihasználja a még piacra sem került fizikai gyorsítókártyák előnyeit is, valamint a ShaderModel 3.0 kompatibilis kártyákon HDR megvilágításban gyönyörködhetnek a boldog (?) tulajdonosok (nem sokan boldogok jelenleg).
Sokan kritizálják a készítőt, mert a jelenlegi összpontszámba jelentősen beleszámít a processzor által elért érték is. Az ingyenes verzióban látható 6 tesztből 2 a CPU-t izzasztja meg, és bizony egy magas órajelen futó AMD Athlon64 vagy Intel Pentium 4 komolyan megemelheti egyébként középkategóriás VGA-nk eredményét.
Mindenesetre a 10000 pontos álomhatár megint messzinek tűnik.

■ SZÓLJON HANGOSAN...
■ WWW.CO-RUN.HU

Új 5.1-es hangrendszerrel jelentkezik a Logitech. A fekete Z-5450 6 + 2 elemből áll, s több újdonságot is rejt magában.
A szatelliteket alumínium kivezetősapkával látták el, e mellet rendelkeznek digitális hangszínszabályzóval is. A mélynyomó a cég által szabadalmaztatott kétkamrás felépítéssel rendelkezik, így a 116 W effektív teljesítmény még szebben szól.
A hangfalakon kívül a doboz még egy vezeték nélküli távirányítót és egy Digital SoundTouch™ vezérlőegységet is magában rejt. Az utóbbinak köszönhetően a különböző beállításainkat ellenőrizhetjük, valamint MP3 lejátszónkat is könnyen csatlakoztathatjuk.
A THX minősítés a minőség jele, a hangszórók hardveres DTS®-dekódert tartalmaznak, valamint támogatják a DTS 96/24 szabványt is. A szett teljes effektív teljesítménye 310 W, ebből a magassugárzóké 194 W (2x38 W, 2x38 W, 42 W). A maximális hangnyomásszint 103 dB, a frekvenciaátvitel 35 Hz-20 kHz,

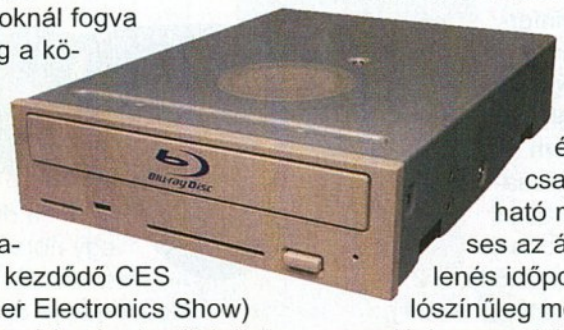
a jel/zaj viszony: > 95 dB, 99 dB szokásos, a bemeneti impedancia 9 500 ohm. A termékre a gyártó 2 év jótállást vállal.

■ KONZOLOS (R)EVOLÚCIÓ
■ WWW.NINTENDO.COM

A Nintendo sosem bánt bőkezűen az információval – amolyan id software-es válaszok szoktak elhangozni a konkrét tényeket feszegető kérdésekre: when it's done. Ezért is volt meglepő, amikor a Nintendo elnöke, Satoru Iwata egy interjúban azt mondta, hogy az új konzol már az idei év végén a boltokba kerülhet az USA-ban. Ez arra enged következtetni, hogy a nemsokára megrendezésre kerülő E3-on már a közel végleges Revolution lesz megcsodálható, és valószínűleg ősszel Japánban már kapni lehet majd. További, eddig nyilvánosságra nem hozott információkról nem esett szó, de már ez is több, mint amit megszokhattunk a japán óriástól. Egyértelmű, hogy a cég nem szeretné kihagyni az év végi vásárlási lázat, de a PS3 személyében igen komoly konkurenciára számíthat, a Sony marketinggépezete pedig már régóta gőzerővel üzemel...

■ ÚJ BLU-RAY ÍRÓ A PIONEERTŐL
■ WWW.PIONEER.COM

Már augusztusban pletykák szálldostak arról, hogy a Pioneer versenytársai előtt fogja bemutatni első Blu-ray íróját, és most kiderült az igazság, tényleg a Pioneer lett az első.
Ez azon oknál fogva lepte meg a közönséget, mert a gyártók többségétől a hamarosan kezdődő CES (Consumer Electronics Show) ideje alatt várható a legtöbb bejelentés, itt fognak kiderülni a legnagyobb újdonságok.



A DRC-101A valószínűleg OEM kiszerelésben lesz majd megvásárolható, az új, kéklézeres formátum mellett DVD±R/RW lemezeket is megírhatunk vele.
Pontosabb adatokat sajnos nem sikerült szerezni, mert a bejelentés Japánban történt, és a neten is csak japánul található meg. Így kérdéses az ára és a megjelenés időpontja is, de valószínűleg még az első negyedévben megjelennek a boltok polcain (legalábbis Japánban és nyugaton).

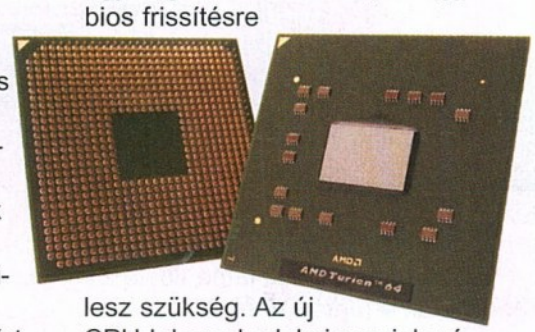
■ VISSZA A KAZETTÁHOZ
■ WWW.IBM.DE

Igencsak érdekes, ugyanakkor aggasztó információkat osztott meg a nagyközönséggel az IBM Deutschland fizikusa és adattárolási szakértője, Kurt Gerecke. Szerinte az írott lemezekre mentett adatok egyáltalán nincsenek hosszú távon biztonságban, mert a gyárilag préselt lemezekkel ellentétben az írható korongok 2-5 év alatt elveszítik szavatosságukat. Mivel a piac teljesen árvezérelt, a gyártók nagy része nem a minőséget, hanem a minél kedvezőbb végfelhasználói árat tartja szem előtt, ezért a gyenge minőségű anyagok felhasználása miatt a hordozóréteg (melyben íráskor a lézer hatására kialakulnak az adatokat „tároló" pitek) jóval idő előtt tönkremegy, és a lemez olvashatatlanná válik.

Néhány gyártó, például a Delkin Devices (mely cég aranyötvözetet alkalmaz ezen korongjainál) azonban a minőség mellett tör lándzsát, és büszkén hirdeti lemezeit, melyek akár több száz évig is képesek megőrizni a rájuk felvitt adatokat. Persze ezek nem kifejezetten otthoni felhasználásra készültek, de azért nem is olyan vészes az áruk: általában 2-3-szor többet kell fizetni értük, mint hagyományos, rövideszű társaikért.

■ NÉGYMAGOS PROCESSZOR AZ AMD-TŐL
■ WWW.AMD.COM

Az AMD nyáron kívánja bemutatni első négymagos asztali processzorait, melyek már a Pacifica virtualizációs technológiát és a DDR2 memóriákat is támogatni fogják. A hatalmas tranzisztormennyiség miatt több mint valószínű, hogy ezeket a processzorokat már 65 nm-es csíkszélességgel fogják gyártani. Az AMD nem akarja még egyszer elkövetni azt a hibát, amit anno a Socket 754/939/940-el követett el, ezért az új processzorok ugyanabba a Socket F foglalatba bújnak majd bele, mint a hagyományos, egymagos társaik – csupán egy bios frissítésre



lesz szükség. Az új CPU-k kereskedelmi megjelenése jövő év elejére várható.

■ TÚL AZ EZERNYOLCSZÁZADIK IKSZEN
■ WWW.ATI.COM

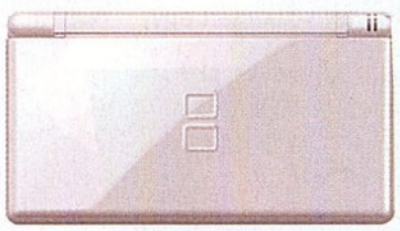
Az ATI január 24-én hivatalosan is bejelentette X1900-as (korábban R580 kódnéven emlegetett) chipjét, ezzel egy időben, pedig partnerei már megkezdték az erre a GPU-ra épülő kártyák kiszállítását a kereskedelmi csatornákba.
Bár a típusszám csak egy százast ugrott, a chipen belül azért történtek változások a finomhangoláson és az órajel emelésén túl is. A futószalagok száma ugyan maradt 16, de a pixel shader egységek számát a háromszorosára emelték, szám szerint 48-ra.
Az új chipből egyelőre két változat készül, az X1900 XT és az 1900 XTX. Előbbi órajele 625 MHz / 1450 MHz, míg a gyorsabb változaté 650 MHz / 1500 MHz lesz. Természetesen a kártyák már csak PCI Express csatolófelülettel kerülnek forgalomba, 512 MB GDDR3 memóriával megspékelve, valamint az előző generációnál megszokott AVIVO technológiát is belegyömöszölték, a HD felbontású videók szerelmeseire gondolva.
Az első tesztek jórészt pozitív eredményekkel és tapasztalatokkal zárultak, azonban a megnövekedett tranzisztorszám (321 millióról 384 millióra, még mindig 90 nanométeres csíkszélességgel gyártva) és a magas órajel miatt a hűtés bizony kicsit hangosabb a kelleténél.

Hogy a piszkos anyagiakról is essen szó: az XTX változat 649 dollárba, az XT 549, míg a február közepén érkező All-in-Wonder „csak" 499 dollárba fog kerülni – utóbbi grafikus magja 500, memóriája 960 MHz-en fog ketyegni.
Akinek véletlenül nem bizonyulna elegendőnek az 1900 XTX teljesítménye, természetesen Crossfire változatot is vásárolhat, 599 dollárnak megfelelő jó magyar forintért.

GAMING GADGETS

KICSI, KISEBB, NINTENDO DS LITE
WWW.NINTENDO.COM

A kézi konzolok egyik legfontosabb jellemzője a méret (ugye-ugye, mégis a méret a légyeg), mivel ezek a gépek arra lettek kitalálva, hogy úton-útfélen kéznél legyenek. Bár a Nintendo DS-t nem igazán szokták kritizálni ebből a szempontból, a Nintendo úgy gondolta, hogy sok jó dolog még kisebb helyen is elfér. A túlbuzgó reklámszakemberek pedig minden kreativitásukat latba vetve kitalálták a fantáziadús DS Lite nevet. A kötözködést félretéve, és az előzetes fotókat elnézve viszont első blikkre megállapítható, hogy a méretcsökkentés bizony jót tett a DS-nek. Olyannyira, hogy a gép ezen formájában kisebb, mint vetélytársa, sőt, még a Gameboy Advance-nál is szerényebb méretekkel rendelkezik. A Japánban várhatóan márciusban, az Egyesült Államokban, és Európában májusban boltokba kerülő konzol ára 30 ezer forint körül lesz, és a megjelenéssel egy időben idősebb (és egyben testesebb) bátyja árát is csökkenteni fogják.



MEGNYITOTT AZ USB MINIBÁR
WWW.COOLITSYSTEMS.COM

Mióta a Microsoft mérnökei úgy határoztak, az új konzoljuk tápegységét a gépen kívülre helyezik, visszaköszöntek a régi szép idők, amikor is a számítógépek tápegységére lazán rácsaphattunk egy tojást, és perceken belül kész is volt a reggeli. Ha sütni lehet egy tartozékkal, hűteni miért nem? – gondolhatták a CoolIT elmés, - vagy éppen túlzottan lusta - munkatársai. Ti is biztosan tudjátok, mennyire bosszantó, amikor a játék legizgalmasabb pontján egyszer csak elfogy az üdítő, vagy ami még rosszabb, csak ihatatlanul meleg lötty szivárog a dobozból. Szerencsére vége ezeknek a legsötétebb középkort idéző szörnyű időknek, itt az USB portra köthető dobozos üdítő lehűtésére alkalmas ketyere – hivatalos nevén: USB Beverage Chiller. Az elmés kis szerkezetet bármilyen USB portot tartalmazó eszközre rákötheti, ezután csak pár másodpercet kell várnunk, amíg a hűtőfelület hőmérséklete stabilan 7 fokra áll be. A nyári partik elengedhetetlen kelléke!

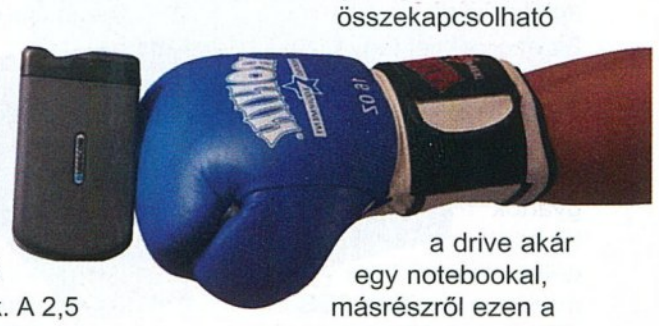
ADATAINK BIZTONSÁGÁÉRT
WWW.RAMIRIS.HU

Nem árulunk el zsákbamacskát, ha kijelentjük, a PSP gyenge pontja a játékidő (gyári aksival kb. 3 óra), köszönhetően többek között a lemezmeghajtónak és a nagy kijelzőnek. Erre hamar rájöttek a különféle kiegészítőket gyártó cégek, gyorsan piacra dobták - az eleinte meglehetősen esetlen, majd az óta az egyre igényesebb megoldásokat az égető probléma orvoslására. Az első használható, de meglehetősen csúnya (a PSP-ből több centire kilógó Double Power Pack), és extrém (napelemes töltő) megoldások után végre megjelentek az igényes, és ráadásul több funkciós darabok is. Ilyen például a PSP Power Bank, amely töltő, aksi és tartó is egy személyben. A másik ügyes megoldás, a PSP Crystal Charger négy darab ceruzaelemet rejt, az elemek segítségével feltölthetitek a kézi konzolotokat, de akár közvetlen táplálásra is állíthatjátok egy gomb átbillentésével. Ha azonban igazán menők szeretnétek lenni, akkor válasszátok a Nyko Theater Experience elnevezésű eszközt, amely egy hordozásra alkalmas doboz, plusz aksi, és külső hangszóró szett egyben. Két változatban is kapható, az egyik plusz öt, a másik plusz hét óra játékidőt biztosít.

MÉG TÖBB SZUFLA
WWW.LIK-SANG.COM

FREECOM TECHNOLOGIES

Biztos mindenki járt már úgy, hogy a merevlemezét el kellett vinnie valahova, rackben vagy a nélkül, és az úton végig imádkozott, hogy az adatok a megérkezést követően is olvashatóak legyenek. Elég egy nagyobb koccanás vagy a táskánk leejtése, és a fontos információkat már nem fogjuk soha megnyitni. Ilyen estekre fejlesztette ki a Freecom Tough Drive Pro családját, melynek 40 és 80 gigabájtos modelljei már itthon is kaphatóak. A 2,5 colos meghajtókat egy olyan többrétegű tok védi, melynek köszönhetően a 2 méteres zuhanást is veszteség nélkül élik túl. A winchestert szilikon ágyba helyezték, melyet egy keményített műanyag tok fed, melyen még egy szilikon réteg helyezkedik el. A felesleges vezetékek hordozásától is megszabadulhatunk, egyrészt a beépített USB 2.0-ás csatlakozó segítségével bármikor összekapcsolható a drive akár egy notebookal, másrészről ezen a módon kapja az energiát is, így nincs szükség plusz tápkábelre.



■ A MUZSIKA, AMI VÉDI A SZEMED
■ WWW.RAYBAN.COM

Nem is olyan rég még fél kilós walkman-ekkel járkáltunk minden zokszó nélkül, de az igények annyira átalakultak, hogy manapság már egy pár grammos MP3 lejátszó cipelése (zsebbe rejtése, nyakba akasztása) is túlságosan nagy macerának tűnhet. A gyártók folyamatosan lesik a vásárlók kívánságait, és percek alatt megjelennek egy új termékkel, ha hiányt tudnak pótolni. Ezek után talán már nem is annyira meglepő, ha vadiúj Oakley napszemüvegünk tokjába USB kábelt találunk, a szemüveg tetején pedig számtalan gombot. A Thump 2 elnevezésű „szemvédő multimédia center" ugyanis 1GB-os MP3 lejátszót, és két praktikusan elhelyezett fülhallgatót is tartalmaz. Sportoláshoz mindenképpen ideális, de azoknak is ajánlani tudjuk, akik csupán nagyon menők szeretnénk lenni, és ezt meg is engedhetik maguknak, a szemüveg ugyanis 449 dollárt kóstál (~90000 forint).

■ VEZETÉK NÉLKÜL BÁRHOL
■ WWW.RAMIRIS.HU

Megkezdődött itthon is az Asus vezeték nélküli eszközeinek forgalmazása. A nagy múltú gyártó ezen a téren is remekel, termékei jó minőségről, és nagy tudásról tesznek tanúbizonyságot. A WL500GD routert minden tulajdonsággal fel van ruházva, amit egy ilyen eszköztől csak elvárhatunk (DHCP szerver, IP megosztás, SPI/NAT tűzfal, VPN pass through, stb.). Beállítása egyszerű, a biztonságról pedig a beépített tűzfal és WPA gondoskodik.
A WL167G USB 2.0-ás felületen csatlakozik, kis méretének köszönhetően jó alternatívát jelenthet azoknak a felhasználóknak, akik nem nyúlhatnak gépük belsejébe. Működési frekvenciája 2412–2472 GHz, hatótávolsága szabad téren 330m, épületben 40 méter, maximum átviteli sebessége 54 Mbps. A PCI-os WL138G és a PCMCIA felületű WL107G hasonló tulajdonságokkal rendelkeznek. Mindenképpen ajánlani tudjuk a routereket azoknak, akik ki szeretnék használni a kézikonzoljuk Wi-Fi lehetőségeit – például, ha interneten keresztül szeretnének játszani a PSP „infrastructure" módjának segítségével.

■ EGYESÍTSÜK ERŐINKET
■ WWW.LIK-SANG.COM

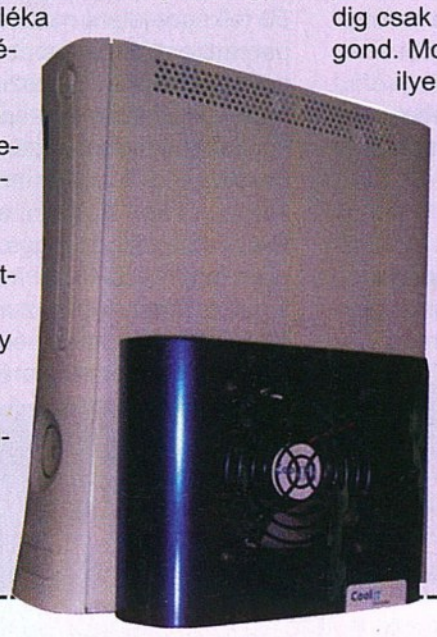
Hosszú évek óta hatalmas űr tátong az SNES rajongók és a PC-s tábor között, és ez egy olyan fájó pontja a játékiparnak, hogy a probléma megoldását már nem lehetett tovább halogatni. Hiszen mi segítette eddig az SNES játékosokat abban a törekvésükben, hogy PC-n is játsszanak? Mi történt akkor, ha egy PC-s feltelepített egy SNES emulátort, és játszani szeretett volna valamelyik Mario-val? Mindenki kompromisszumot kellett kössön, egy kényelmetlen, szívszorongató kompromisszumot. Ennek a szomorú állapotnak azonban mindörökre vége! Itt a Super Smart Joy, egy eszköz, amit az USB porton keresztül rá kell kapcsolnunk a számítógép vérkeringésére, és máris használhatjuk kedvenc SNES kontrollerünket, akár az emulátorok, akár a sima PC-s játékok alatt. Az már csak külön extra, hogy még külön meghajtó programot sem kell telepítenünk hozzá.

Mi jobb, mint egy 21 colos képernyő, vagy egy szélesvásznú TV? Hát egy megfelelő kivetítő, egy hatalmas vászonnal. Így lehet igazán élvezetesen játszani, filmet nézni.
A Sony VPL-CX20 teljesen ideális a fenti feladatokra.
A gyártó a modellt a multivetítők közé sorolja, amely azt jelzi, hogy a legszélesebb igényeket is kielégíti. A készülék fényereje hatalmas, 2000 ANSI, kontrasztaránya 300:1. Maximális felbontása XGA (1024x768), rendelkezik 1,2-szeres motoros zoommal is. A projector támogatja a HDTV szabványt, rendelkezik automata fókusszal, a maximális függőleges trapézkorrekció ±15 fok. A csomagban találunk még egy szövet hordtáskát is, ennek segítségével, és kis súlyának köszönhetően könnyen szállítható.

■ VETÍTS!
■ WWW.RAMIRIS.HU

■ HŰVÖSEBB, BIZTONSÁGOSABB ÉRZÉS?
■ WWW.COOLITSYSTEMS.COM

Mikor megjelent a Microsoft új generációs játékgépe sokan verekedtek azért, hogy elsőként vihessék haza a konzolt. Aztán persze mindenki hőbörgött, hogy 3-4 százaléka hibás a gépeknek. Azok sem voltak teljesen elégedettek, akiknél nem jelentkezett fagyás, vagy csíkozás játék közben. A legnagyobb állandó problémát a nagy hőtermelés, és az ezt megakadályozni akaró léghűtés hangereje jelenti. A kis dobozba zárt nagy erővel sajnos együtt járnak ezek a dolgok, de ezt eddig csak a PC-knél volt nagy gond. Most, hogy már az Xbox is ilyen gondokkal küzd, várható volt, hogy a moddolás ezen a piacon is felüti a fejét. A CoolIT Systems Inc. Egy olyan kompakt vízhűtő rendszert mutatott be, mellyel a fenti nem kívánt tulajdonságokat megszüntethetjük. Sajnos az áráról még nincs hír, s arról sem, hogy az átalakítás garanciavesztéssel jár-e.



■ TŰÉLES KÉP, GYORS REAGÁLÁS
■ WWW.RAMIRIS.HU

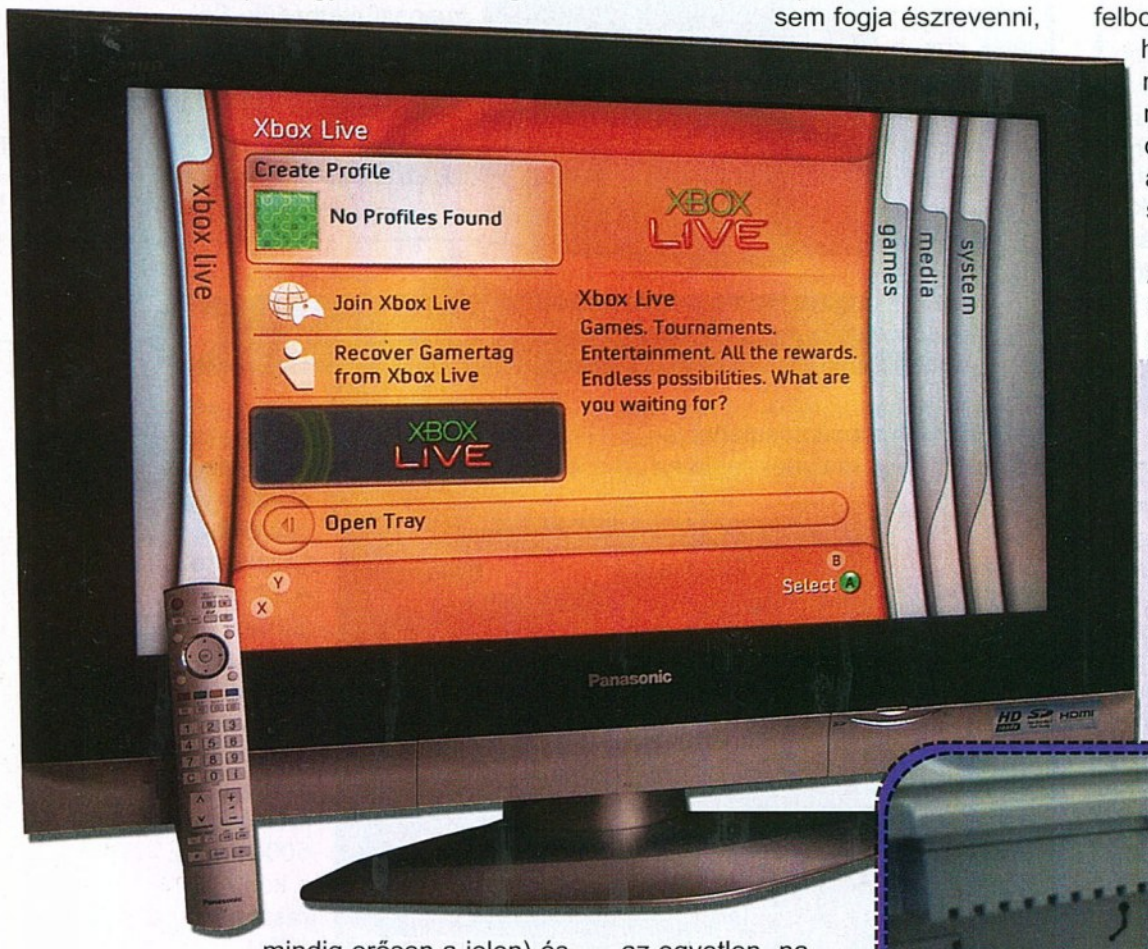
Az ASUS új monitorcsaládot jelentetett meg, melynek tagja ez év során fognak megjelenni.
A most bemutatott két modell közül első sorban a PM17TU keltheti fel a játékosok figyelmét, köszönhetően 4 ms-os válaszidejével.
A megigéző képminőségről a Color Shine technológia, míg a megfelelő fényerőről a Crystal Shine technológia gondoskodik.
A készülékre 3 év helyszíni garanciát vállal a gyártó, ha egy éven belül pixelhiba jelentkezik, szintén cserélik a készüléket.
A 17 colos SXGA képernyő maximális felbontása 1280x1024 pixel.
A fényerő 500cd/m², a kontrasztarány 600:1, a láthatóság szöge 140°/130°. A panel 25 fokban dönthető, s a kényelmünket növelik a beépített hangszórók is. 24-Pin DVI-D, 15-Pin D-Sub, 3.5mm mini jack bemenetekkel rendelkezik, súlya 4 kilogramm.

GENERÁCIÓ: HD

Manapság egyre többet hallani innen-onnan a HD, vagyis high definition kifejezést a különböző szórakoztató elektronikai termékek kapcsán elhangzani. Aki mostanában szeretne televíziót vásárolni, és egy kicsit jobban el van eresztve anyagilag, biztos hogy belefut akármelyik áruházban az olyan termékekbe, melyeken már ott díszeleg a „HD-Ready" felirat. Ráadásul ez az egész nagyon misztikusnak tűnő dolog a következő generációs konzolokkal még közelebb kerül hozzánk, játékosokhoz. Főleg, hogy az Xbox 360 már a boltok polcain figyel (ha figyel), melynek teljes értékű élvezetéhez szintén HDTV-t ajánlanak a hozzáértő bácsik és nénik. Tényleg szükségünk van erre? Mi is ez az egész dolog egyáltalán? Milyen hasznunk származik a HD cuccokból? Hová tette Callisto a sörömet? Az alábbi cikk remélem szolgál majd néhány hasznos információval, esetleg finom érdekességekkel mindenki számára.

Bontsunk fel

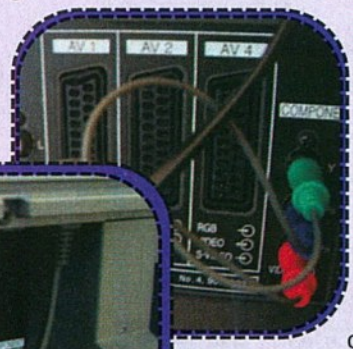
Először is révedjünk egy kicsit a múltba (ami azért Magyarországon és Európa nagy részében még ton TV) néven kezdték el összefoglalni, kialakulásuk pedig a II. világháború időszakára tehető. Szinte hihetetlen tehát, de már több, mint fél évszázada használjuk az akkor lefektetett szabványokat. Az NTSC tv felbontását 480i60-nak szokták jelölni, ebből a 480 utal a 640x480-as felbontásra (480 fizikai sor), az „i" betű az interlacedre, a 60 pedig a másodpercenként látható félképek számára. Az interlacing nevű eljárás ugyanis nem teljes képkockákat jelenít meg, hanem félképeket, így a 60 interlaced frame megfeleltethető 30 teljes képnek (a gyakorlatban azért kicsit bonyolultabb a dolog). Az itthon is használt PAL esetében ugyanez 576i50, ez 768x576-os felbontást és 50 félképet jelent másodpercenként. Érdekes dolog egyébként, hogy a mozifilmeket eredetileg 24 képkocka/másodperces sebességre lövik be, és amikor ezt át kell alakítani a PAL-os régiókhoz, egyszerűen fogják, és 4%-al felgyorsítják a filmet, így lesz meg az 50 félkép. Ezt persze élőben senki sem fogja észrevenni,



mindig erősen a jelen) és nézzük meg a jelenleg használt televíziós szabványokat. A három legfontosabb a PAL, az NTSC és a SECAM, ezek közül a legtöbben valószínűleg az első kettővel találkoztatok, lévén a PAL legfőképpen Európában, Ázsiában, Ausztráliában, Afrikában és Dél-Amerikában dominál, az NTSC pedig Észak-Amerikában és Japánban. Ezeket később aztán SDTV (single definitékok is természetesen ezekhez a szabványokhoz igazodnak. Visszatérve a cikk fő csapásvonalára, a probléma látható: a modernebb, TV-re köthető játékkonzolok és a magasabb

felbontású videók elterjedésével kezd igen szűkössé válni az SDTV felbontás, ráadásul ez az egész hóbelevanc javarészt analóg módon működik (habár mostanában néhány hazai szolgáltató dicséretes próbálkozásokat tett a digitális TV adás elterjesztésére).

A nagyfelbontású TV bemutatásának időpontját valamivel a digitális tv adások (DTV) elindulása utánra kell elhelyeznünk. A HDTV adások tehát digitálisak, azon kívül magukat a HD fajtákat hasonló módon meg lehet nevezni, mint azt fentebb tettem a kisebb kollégákkal. A jelenleg leginkább elterjedt a 720p, a legtöbb amerikai adó ezen a felbontáson su-

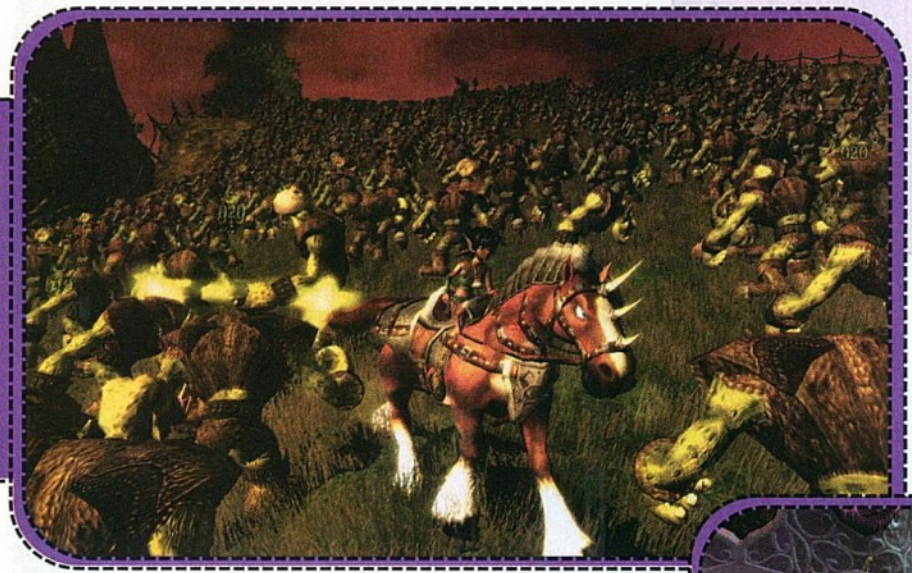


gároz, és a legtöbb HDTV is minimum erre képes. Ez 1280x720-as felbontást jelent, mégpedig progressive scanes képfrissítés mellett, ami azt jelenti, hogy az interlaced-del ellentétben ez az egyes képkockákat egymás után sorrendben rámolja ki a képernyőre, ezzel kiváló képminőséget eredményezve a gyors mozgások, akciódús filmek esetében. A másik megemlítendő formátum az 1080i, amely igen impresszív, 1920x1080-as felbontást jelenít meg, ám csak interlaced képfrissítéssel. Ez is viszonylag gyakran használt, 2004 óta már Európában is megy ilyen adás. Jogos persze a kérdés, hogy most akkor melyik a jobb, melyiket szeressük inkább? Habár az 1080i felbontása jócskán nagyobb, egy sok mozgással operáló film esetében mégis rosszabb lehet a minősége, mint a progresszív 720-nak. Hogy az egyes átvezető (nem-film) műsorokat milyen felbontásban rögzíti a tv csatorna, az attól függ, hogy melyik sugárzása mellett tette le a voksot. Filmekhez azonban egyértelműen a 720p az elterjedtebb, ráadásul ennek a képminőségen kívül más okai is vannak: ritka az olyan képmegjelenítő, melyre egy az egyben kiférne az 1920x1080-as felbontás, mindenféle manipuláció nélkül. Például az egyre inkább elterjedő félben lévő LCD monitorok nagy része is natív 1280x1024-es felbontásban üzemel, illetve a hasonló képességű TV-k ára is kezd lassan baráti lenni. Ezen kívül az interneten történő video továbbítás is elsősorban 720p-ben zajlik, amely kevesebb helyet igényel, és kisebb erő-

az egyetlen „nagyobb" különbséget talán csak a vájt fülűek könyvelhetik el magukban: ezeknek a filmeknek a hangja a gyorsításnak köszönhetően magasabb, mint az eredeti változat. A különböző régiókban kiadott műsoros DVD-k, VHS-ek és konzolja-

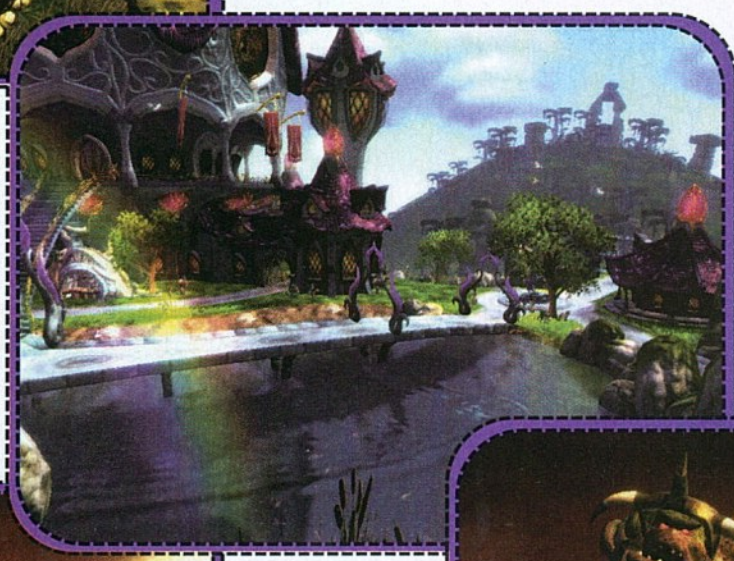
forrást használ fel a dekódoláshoz, mint a nagyobbik testvére, ráadásul a számítógépes monitorok legnagyobb része progresszív képfrissítéssel üzemel, így aztán látszólag a mérleg erősen a kisebbik felbontás felé hajlik egyelőre (és ezt hangsúlyozni szeretném: egyelőre!). A HDTV adásokat jelenleg javarészt MPEG-2 tömörítéssel továbbítják, de már erősen kezd teret nyerni az MPEG-4 is, csak hogy ne menjünk messzire a Premiere és a Sky UK is így sugároz már. A képminőség tűéles, a hang pedig 5.1-es Dolby Digital (AC3), így az ilyen adások igazi moziélményt teremtenek a nappaliba. Nem véletlen az USA-ban a sorozatok egyre nagyobb térnyerése, és az egyre kevesebb (sikeres) mozifilm, mikor egy kivetítővel és egy jó hangrendszerrel szinte hasonló élményt hozhatunk létre magunknak otthon is. Persze az már más kérdés, hogy amíg a hollywoodi filmek minősége egyre csökken, a sorozatok egyre jobbak lesznek, elég csak megnézni a

videót (SD, vagy HD felbontásút is), valamint 8 csatorna tömörítetlen digitális audió jelfolyamot, mindezt megfejelve a HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) adatvédelemmel. Utóbbi szabvány kidolgozója az Intel, célja pedig az volt, hogy felügyelni lehessen a DVI vagy HDMI felületen áthaladó digitális forgalmat. Tehát ha példának okáért a kedves felhasználó HDMI-vel rá szeretne kötni egy nem HDCP kompatibilis televízióra egy HD-DVD vagy Bluray lejátszót, és behelyez egy filmet, akkor egy leskálázott 480p felbontású képet kap eredményül, vagy pedig roszszabb esetben a nagy semmit.



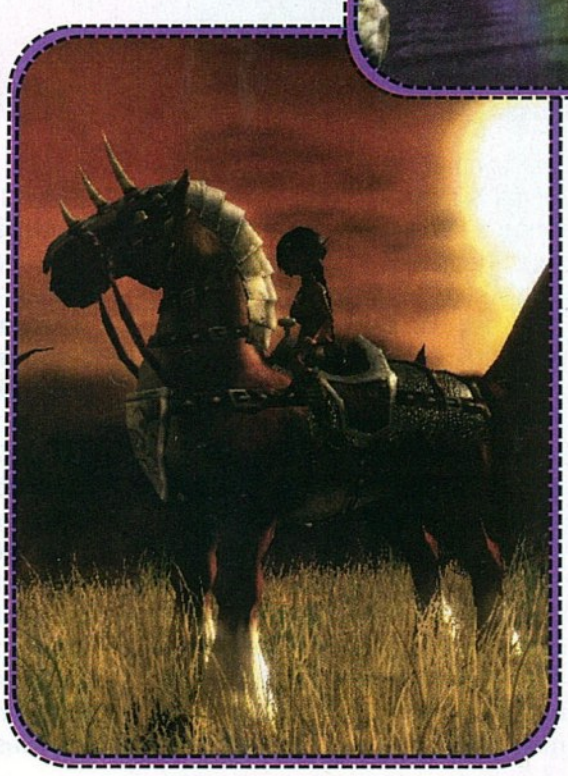
24-et, a Lostot, a Prison Breaket, a The 4400-at, hogy tovább ne is soroljam… Okos és ügyes emberek (izé, akarom mondani alávaló gazfickók) pedig szépen felveszik és HDTV-rip formájában az internet csúnya nagy kavargó üstjébe dobják ezeket a nálunk általában le nem adott, maximum sokkal később DVD-n megvásárolható isteni sorozatokat.

A Microsoft következő operációs rendszere, a már most kissé kétes hírnévvel rendelkező Windows Vista is támogatni fogja a HDCP-t. A két



HD-Ready

Új szabványok új csatlakozókat, meg még sok minden mást is hoznak magukkal, habár legfőképpen a digitális jeltovábbítás miatt volt szükség behozni néhány új dugót a TV hátuljára. A PC-s TFT-LCD monitorok körében már régen elterjedt a DVI (digital visual interface) mellett napjainkban leginkább a High-Definition Multi-media Interface az, amiről beszélni érdemes. A HDMI mögött ott áll az iparág összes nagy neve, olyanokkal az élen, mint a Sony, a Philips, vagy a Toshiba. Lényege, hogy egyetlen kábelen lehet továbbítani



digitális interfészen kívül létezik még egy analóg is, mellyel HD jelet küldhetünk a TV-nek, ez pedig a komponens kábel, mely sima RCA csatlakozókon keresztül külön továbbítja az egyes színjeleket.

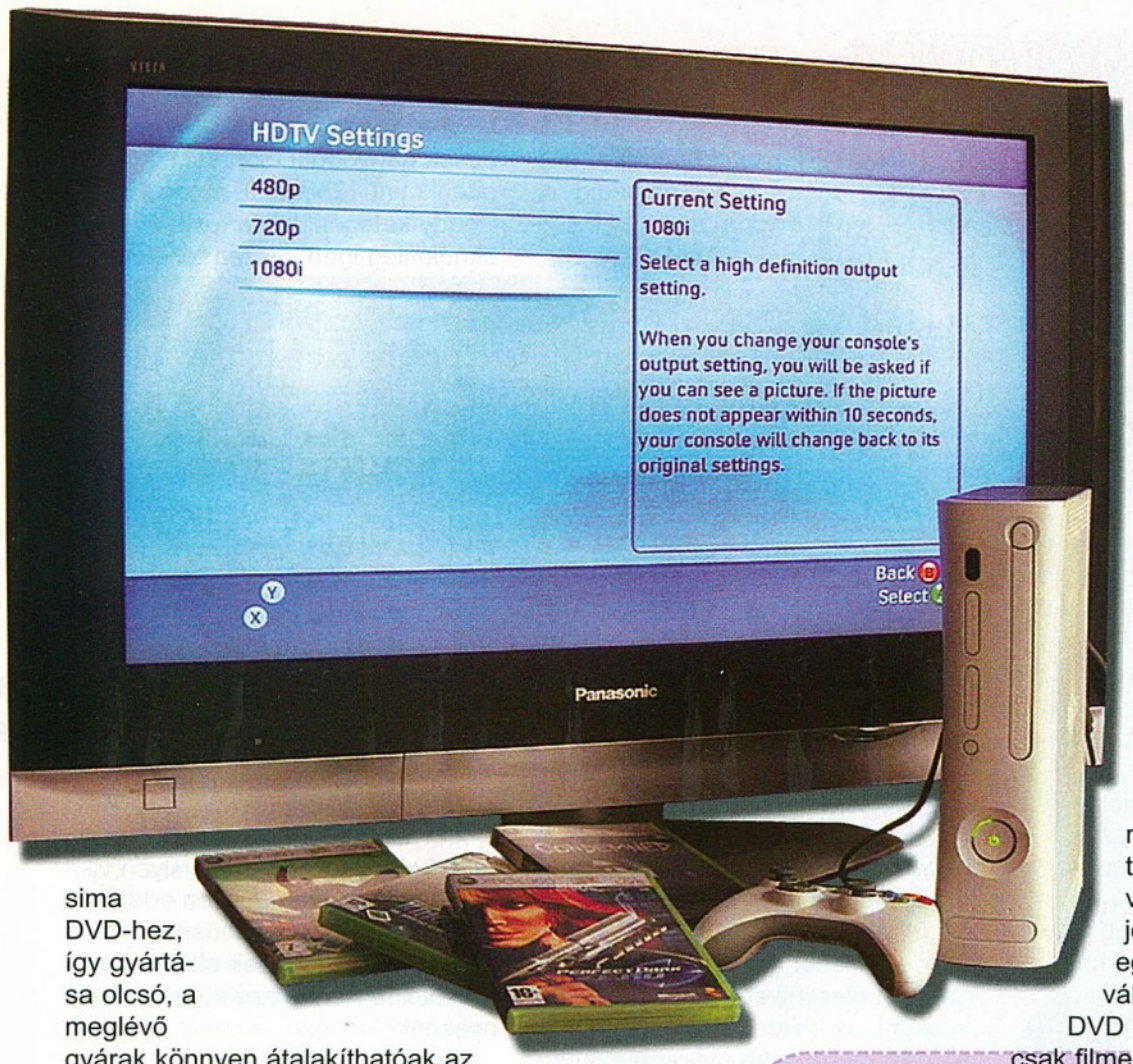
No de mi lehet HD-Ready? Hogyha ilyen plecsnivel ellátott cuccot veszünk az biztosan jó lesz? Az első és legfontosabb megkötés egy HDTV esetében ahhoz, hogy HD-Ready minősítést kapjon a felbontás. Ez viszont nem azt jelenti, hogy feltétlenül rendelkezniük kell annyi pixellel, hogy a forrásanyag felbontását egy az egyben vissza tudják adni, sok készülék ugyanis nem képes erre, így a képet különböző módokon interpolálni kell. Még ha ki bírna rakni pontosan annyi pixelt a TV (tehát egy 720p-s videó esetén 1280x720 képpontot),

még az sem lenne elég, ugyanis a legjobb képélesség eléréséhez több pixel szükséges, mint amennyit a digitális keverés során felhasználnak a film elkészítéséhez, ezért például egy sima DVD is jobban fest egy HDTV-n nézve. A következő megkötés a bemenetekre érvényes: kötelező vagy a komponens, vagy a DVI/HDMI, valamint a HDCP támogatás. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor azok a PC-k, vagy laptopok, melyek képesek nagyobb felbontást megjeleníteni mint 1280x720, már a HD-Ready kategóriába tartozik-e? Nos elméletileg igen, hiszen tökéletesen meg tudnak jeleníteni egy ilyen videó anyagot, ám egészen addig nem kapják meg a minősítést, ameddig nem tesznek eleget a bemenetekre vonatkozó követelményeknek.

Létezik még egy alantas fajta jelzés, a HD compatible, amely arra utal, hogy az adott készüléken található HDMI bemenet, de nem képes abszolválni a HD-Ready cuccok felbontását. Tehát végül is összeadva, kivonva, szorozva rájöhetünk, hogy nem sokat ér.

HD-DVD és BluRay

Az új, nagyfelbontású tévékhez bizony előbb utóbb nem árt nagy mennyiségben előállítani olyan optikai adathordozókat, melyeke érdemben lehet rámolni a nagy helyigényű HD filmanyagokat, valamint a hozzájuk tartozó sokcsatornás hangot. A következő generációs optikai adathordozók piaca egy hatalmasnak tűnő háború előtt áll, lévén két, egymástól gyökeresen eltérő formátum jelenik meg 2006-ban. A Toshiba és bandája által életre hívott HD-DVD ellen a Sony és a haverok a BluRay-t állították ki, így a helyzet hasonló lehet az anno lejátszódott Betamax vs. VHS harchoz. A HD-DVD legnagyobb előnye, hogy felépítése nagyon hasonló a



sima DVD-hez, így gyártása olcsó, a meglévő gyárak könnyen átalakíthatóak az új anyag előállítására. A BluRay egy sokkal modernebb ám drágább technológia, cserébe viszont nagyobb kapacitást ígér, lévén 25Gb tárolható egy rétegen, a HD-DVD 15 Gb-tal szemben. A BluRay ezen felül eszméletlen szigorú másolásvédelmi rendszerrel van felvértezve, így napjainkban már a legtöbb filmstúdió ezen formátumot támogatja, míg például a Microsoft és az Intel a HD-DVD oldalára állt, mivel otthoni környezetben engedni szeretnék, hogy a felhasználó szabadabban kezelhesse a megvásárolt filmjeit.

A lényeg számunkra a megnövekedett tárterület, így minden gond nélkül lehet több órányi, nagy felbontású videóanyagot elhelyezni ezekre a lemezekre. Ezt többféle tömörítéssel is elérhetik: az MPEG-2 nem a legideálisabb, hiszen ebből mintegy 2 óra fér csak el egy BD-Rom lemez egy rétegén. Valószínűleg elterjedtebb lesz a Microsoft Windows Media Video 9-es verziójára épülő WMV HD (vagy VC-1), illetve az MPEG-4 Layer 10, ismertebb nevén a H.264, avagy AVC. Eleddig egyetlen példát láthattunk WMV HD-s filmre, mégpedig az eszméletlenül durván kinéző Terminator 2: Extreme Edition DVD-t, melyet 1080i felbontásban helyeztek el egy sima DVD lemezen.

Nextgen konzolok

A Microsoft az Xbox360-al mindenképp meg akart jelenni még karácsony előtt, és lehetőleg a Sony Playstation 3 debütjénél jóval korábban, így az otthoni multimédiás rendszerként aposztrofált gép rendelkezik néhány hiányossággal. Az első és legfontosabb probléma, hogy „csak" sima DVD olvasóval rendelkezik, ez főleg kétségbeejtő volt annak fényében, hogy még legalább öt évig a piacon kellene lennie. Szerencsére nyugodtan alkalmazhatom már a múlt időt, lévén Bill Gates atyánk bejelentette, hogy külső kiegészítőként kaphatóvá válik a géphez egy HD-DVD lejátszó, amely azonban csak filmek lejátszására lesz használható. Kényszerű döntés volt ez, hiszen mire a HD-DVD a piacra a kerül, az X360-ból feltehetően több millió példányt eladnak majd, így ha később az új generációs adathordozón szeretnék kidobni a játékaikat, akkor mindenkinek kötelező lenne megvenni a kiegészítő lejátszót. Habár az óriáscégtől láttunk már szemét húzásokat korábban, ez azt hiszem sokaknál végleg betenné a karót. Így viszont az MS olyan helyzetbe került, hogy az egyre több helyet igénylő játékoknak nem lesz elég a kétrétegű DVD-9 által nyújtott 8 és fél gigabájtnyi hely. Több japán fejlesztő már be is jelentette a több lemezen megjelenő játékokat, így egy kis retro utóérzés mellett majd időnként az arcunkba kapjuk a „please insert disk 3" szerű feliratokat. A 360-as doboz ráadásul nem képes WMV HD-vel kódolt filmek lejátszására, ami számomra érthetetlen, lévén, egy cégen belüli fejlesztésről van szó! Továbbá beszámolók érkeztek arról, hogy a konzol nem igazán szuperál DVD filmek HD felbontásra történő felskálázásában sem; ha például kiköt-jük egy HD projektorra és betesszük a filmet, a készülék visszaváltsima felbontásba. Ezt egyelőre mi megerősíteni nem tudjuk, de autentikus forrásokból hallottuk. Szintén elég nagy hiba, hogy a HDTV-re kötéshez mindössze a komponens HD-AV és a VGA HD csatlakozó áll rendelkezésünkre, nincs tehát HDMI. Ez akkora hiba, hogy sokan feltételezik, hogy a Microsoft hamarosan pótolja ezt és az újabban gyártott dobozokra már rárakja eme csatlakozót is. Persze még mindig ott lóg a levegőben a kérdés: mi van ha a BluRay nyer,

HDTV

New Yorkba utaztunk karácsony előtt, és mivel az idegenvezetői szerepet a feleségem vállalta, így az idő nagyobb részét a legkülönfélébb üzletekben töltöttük. Ennek ellenére – és persze véres harcok árán – sikerült eljutni az NBC helyi központjába. Oda, ahonnan a pénzügyi-, és hír jellegű műsorok mellett többek között olyan show-kat sugároznak, mint a Late Night With Conan O'Brien, és az egyik régi nagy kedvencem a Saturday Night Live. Itt megtudtam, hogy Amerikában már a háztartások 10 százalékában van HDTV, és hogy több adó, köztük az NBC is sugároz már HD adást. Mint kiderült, az átállás a tévétársaságoknak nem olcsó mulatság, egy HD kamera nagyjából négyszer annyiba kerül, mint egy hagyományos (és amúgy szintén borzasztó drága) társa. Az elmondottak (és a várható költségek) alapján nem tartom valószínűnek, hogy kis hazánkban pár éven belül robbanni fog a HD bomba, valószínű, hogy jó ideig csak az Xbox360, PS3, illetve a HD-DVD és BluRay lejátszó tulajok tudják majd élvezni a televíziójuk nyújtotta nagy felbontású örömöket.

és lássuk be, egyelőre ez tűnik az esélyesebbnek. Nos akkor a Microsoft vagy nem tesz semmit, vagy pedig elkezd BR lejátszókat adni az X360-hoz, ami után viszont kemény összegeket kell majd csengetnie a legnagyobb konkurens Sony zsebébe. Mindezek mellett a japán cég egyelőre még javában hegeszti a Playstation 3-at, amely azonban igazi „nextgennek" tűnik.

Alap a Bluray lejátszó mind a játékokhoz, mind pedig a filmekhez, ráadásul a szokásos Multi AV kimeneten kívül ott találunk majd rajta kettő HDMI csatlakozót is, mellyel két külön, maximum 1080i felbontású HDTV-t képes meghajtani a masina. A Nintendo Revolutionről ezen a téren nincs mit beszélni sajnos: a készítők egészen más piacot célloznak meg vele, mint a két óriás konkurens. A Revo egyáltalán nem támogatja a HD felbontásokat, viszont várhatóan sokkal olcsóbb lesz, ráadásul egy gyengébb hardver is elég a korrekt teljesítményhez.

Xbox 360 élesben

Sikerült szert tennünk egy nagyszerű Panasonic LCD HDTV-re, így alkalmunk volt az Xbox 360-ast végre méltó körülmények között tesztelni. A megfelelő összekötéshez természetesen szükség van egy HD-AV kábelre, melyet a Microsoft nem épp olcsón mér, ráadásul mivel a TV-n amit kaptunk, volt HDMI interfész, külön sajnáltuk, hogy a szoftveróriás nem gondolkozott előre és nem implementálta ezt is a következő generációs gépbe. Sebaj, eme hatalmas problémákon hamar túltettük magunkat, mikor megpillantottuk a hatalmas képátlójú HDTV-t, mellyel összekötve a fehér dobozt, csak jöttek a ledöbbenések egymás után. Először is az Xbox menüjéből ki kell választanunk a megfelelő felbontást, ez esetünkben az 1080i lett. A Microsoft legalább 720p felbontást és 2x teljes képernyős élsimítás használatát tette kötelezővé a fejlesztőknek, a GPU, ha szükséges ezt skálázza le 480i-re vagy 480p-re, illetve fel, 1080i-re, ám néhány játék a jövőben érkezhet eleve natív 1080i vagy 420p támogatással is. Legjobb tudomásom szerint azonban a startjátékok mindegyike natív 720p-re készült.

A start játékok közül is több állt készen arra, hogy 1920x1080-as felbontásban mutassa meg, mit is hoztak összse mögé a szorgos grafikusok és programozók, és még kell hogy mondjam: az eredmény döbbenetes. Mikor a besötétített szerkesztőségben nekiveselkedtünk a King Kongnak, mindenki a padlón kereste az állát: ilyen tűéles, színdús, kontrasztos és remek képminőséget még a legjobb PC-s grafikus kártyákkal és monitorokkal sem nagyon láttunk még. Ehhez persze hozzá tartozik az is, hogy az Ubisoft egy különleges, új engine technológiával készítette a játék X360-as verzióját, aminek köszönhetően az olyan részletességű látvánnyal rendelkezik, mint egy tavalyi, minden gépet megizzasztó benchmark. Döbbenetes például, ahogy a nyitójelenetben az eső hatására a víz folyik le a hajó oldalán, vagy ahogy a fáklya eddig sosem látott módon világítja meg környezetét. (A sötét kép effektus, ami miatt rengeteg játékos panaszkodott, úgy tűnik csak sima tévéken, kis felbontáson jön elő, a HD felbontásokon ennek semmi jelét sem tapasztaltuk…) Mostantól tehát szépen le lehet vetkőzni azt a sztereotípiát is, miszerint a konzolos játék egyenlő alacsony felbontású, redős grafika: ezúttal sehol egy simítatlan él, minden pengeéles. Persze ettől egy játék még nem lesz automatikusan jó, vagy szép, ráadásul az alacsony felbontású cuccoknak is megvan a maga varázsa. Sajnos, azt, hogy a felbontás növekedése nem minden, nagyszerűen tapasztalhattuk például az EA Games FIFA 06: Road to FIFA World Cup játékánál, melyben ugyan szépek még az animációs fázisok is, ám minden játékost mintha viaszból öntöttek volna ki, a közönség megjelenítése pedig szintén nem felel meg a kor követelményeinek. Mindenkit foglalkoztat a kérdés, hogy átjön-e az igazi „nextgen" érzés ezekkel a játékokkal játszva, vagy pedig egyelőre még felesleges beújítani az új generációba? A válasz egyelőre felemás: igen is meg nem is. Már az induló játékok is remekül néznek ki, a King Kong, a Condemned, a Perfect Dark Zero, amellett, hogy remek játékok is, valóban az eddigieknél magasabb kategóriát képviselnek grafikailag, a Project Gotham Racing 3, és főleg a Kameo még lenyűgözőbbek. Ezek viszont akkor is csak a start anyagok, melyekből azonban levonhatunk pár következtetést a jövőre nézve: itt bizony egy éven belül brutálisan kemény dolgokat látunk majd! A teszt kedvéért persze megnéztük a játékokat 420p felbontásban is: kicsit mosottabb, kicsit recésebb, ahogy azt vártuk, ám akkor is nagyon jól látszott, hogy ez itt egy következő generációs holmi, így akár még annak is megérheti beruházni rá, aki esetleg csak később szeretne HDTV-t vásárolni (előbb-utóbb mindenképp érdemes lesz).

InGen

HD FILMEZÉS

Az utóbbi egy-két évben rohamosan elterjedt a filmesek között a HD felbontásban rögzíteni képes kamerák használata. Csak, hogy néhány ismertebb nevet is felhozzak, a technológiai újításokat mindig is előszeretettel alkalmazó George Lucas Sony HDC-F950-es kamerákkal, 1080p felbontásban rögzítette az új Star Wars-trilógia befejező epizódját, A Sith-ek Bosszúját. Robert Rodriguez szintén 1080p-ben vette fel a Sin City című remekművet, mégpedig Sony HDC-950-es készülékekkel. Érdekes történet egyébként, hogy annak idején Rodriguez, aki köztudottan Quentin Tarantino világi cimborája, 1 dollárért vállalta el a Kill Bill Vol2. zenéjének elkészítését, melyért cserébe Tarantino szintén 1$ jelképes összegért rendezett egy részt a Sin City-ben. Ha már ott volt – főleg Rodriguez unszolására – közelebbi ismeretséget is szeretett volna kötni a HD kamerákkal. Amikor a forgatás után egy interjúban rákérdeztek, hogy mik a tapasztalatai, a kultikus rendező kimérten csak ennyit felelt: „küldetés teljesítve".

RAZER ÚJDONSÁGOK EGY KIS FÉMMEL FŰSZEREZVE

Bemutatkozik a Copperhead, a Mantis, illetve a legújabb Steelpad

Üdvözöllek benneteket friss, ropogós újságunk hasábjain. Aki esetleg olvasta PC.Games-es tesztjeimet, valószínűleg kitalálta, hogy mi is fog ma itt folyni. Nem, nem vér, bár a teszt során jó pár hektoliter elfolyt belőle, persze virtuális formában. A többiek kedvéért (bár a címből valószínű kiderül miről is lehet szó), játékosoknak szánt, tervezett, gyártott pro-gaming cuccokat fogok kivesézni.

Miért is van szükség az átlagosnál érzékenyebb, jobb minőségű és jóval drágább eszközökre a játékokban?

A válasz legfőképp online – az ember-ember elleni küzdelmet lehetővé tevő – játékokban, és a velük játszó emberekben kell keresni. A lényeg a versengésen van, ugyanis ezeknek a játékoknak célja, hogy az egyik játékos vagy csapat felülkerekedjen a másikon. Az hamar kiderült, hogy egy-egy jó reflexekkel megáldott, tehetséges játékos teljesítményét könnyen befolyásolhatja egy nem megfelelő pontossággal, megbízhatósággal működő hardver, persze negatív irányban. Erre több cég is felfigyelt, ontva magából a jobbnál jobb (vagy rosszabb) kiegészítőket.
A játékokban (és most maradjunk az FPS-ek terén) az output eszközökön kívül (monitorvezérlő, processzor, hangkártya, fejhallgató) egy játékos teljesítményén drasztikusan javíthatnak vagy ronthatnak az input eszközök is. Ezek közül jelen esetben az egeret emelném ki, mint a fő beviteli eszközt.
A számítógépes egereket is hamar elérte a játékorientáltság, valahol az első 3D-gyorsítók idejének környékén. Egyre nagyobb igény keletkezett a jó minőségű, megbízható példányok iránt. Több nagy cég is beszállt a bizniszbe, bár igazándiból maradandót leginkább három cég tudott letenni az asztalra. Ezek a Microsoft, a Logitech és a Razer voltak. Többen felhördülnek az utolsó név hallatán, hisz még nem is hallottak (annyit) róla. Pedig bizony, míg a másik két gyártó a 400 DPI-s első generációs optikai (relatíve a mai viszonyoknak már nem megfelelő) egereit dobta piacra, addig a Razer látván az akkori szenzorok hibáit, kihozta a cég egyik itthon kevésbé, de külföldön legendás egerét a Boomslang-et. Ez volt az első igazán játékra termett rágcsáló, a maga idejében tudta a 2000(!!!) DPI-t, bár hozzá kell tenni, hogy mindezt optomechanikusan (golyós) érte el.
Külföldi top playerek százai rohantak a boltba, és bizony ez elég volt ahhoz, hogy a Razer, mint cég és márkanév megvesse a lábát a piacon. Utána kijött először a Microsoft (Intellimouse Optical 1.1A, Explorer 3.0), majd a Logitech (MX széria) is a 2. generációs optikájú rágcsálóikkal, amelyek már megfeleltek a kor elvárásainak.
Az akkor használt optikákat később továbbfejlesztették, csiszolták, melyből megszületett a másik nagy slágeregér a Razer konyhájából, a Diamondback.

2004-ben a Logitech (az Agilenttel karöltve) megalkotta az első lézeres letapogatást használó egerét az MX1000-est. Ennek az egérnek viszont gamer körökben nem lehetett nagy sikere, ugyanis a rádiós adattovábbítás mind a mai napig nem alkalmas profi szintű játékra (a rádiós adatátvitel késik, illetve erősen korlátozott a frissítési ráta.) A másik probléma pedig maga a szenzor volt, egy gyorsabb rántásnál felmondta a szolgálatot.

Akkor miért is jó nekünk a lézer? A szenzor gyártója (Agilent) azóta többé-kevésbé kiküszöbölte a csorbát, a legtöbb felületen (elvileg) jól működnek a lézeres egerek, teszik mindezt olyan mutatókkal, amelyekre az optikai szenzorok nem képesek. Ezt az újabb szenzort találhatjuk a Razer egerében is, illetve a nagy ellenlábasban, a Logitech G5-ben is.

Razer Copperhead

A dobozból kihámozva ismerős kép fogad. Az egér nagyban hajaz elődjére, a Diamondback-re, bár több helyen is változtattak annak dizájnján. Az egyik legfontosabb a méret. Az egér gömbölyűbb lett, magasabb és egy picit szélesebb. Az oldalsó gombok elhelyezése is más lett, és végre nem egy billenőkapcsolóval látták le, hanem minden gomb fizikailag is el van választva egymástól. (Diamondbacknél zavaró lehetett, egy félresikerült kattintás után zavartan tapasztalhattuk, hogy már megint a másik nyomódott be...) Ezenkívül az oldalsó gombok még lejjebb is kerültek valamelyest, illetve felkerült az eszközre egy, az egeret körbeölelő világítós gumiperem is, melynek segítségével az belesimul a kezünkbe.

A másik szembeötlő változás az egér alján keresendő. Felkerült egy speciális gomb, amivel a profilok között váltogathatunk, (lásd lejjebb) illetve az egér firmware frissítésénél is szükségünk lesz rá. A dizájn sem utolsó, az egér hátán van egy világítós Razer embléma, ami ráadásul pulzál is; sötétben garantált élmény.

A Razer mindig is erős volt driverekben, szinte mindent be lehetett állítani bennük. Akár három helyen is állíthatjuk az érzékenységet (windows sensitivy, xy sensitivy, melyek egymástól függetlenek, illetve egy master sensitivy). A gombok programozhatóságával sincs gond, mind a hét gombot külön lehet állítani ráadásul ezek beállításait el is menthetjük az egér belső memóriájába. Öt profil áll rendelkezésünkre, melyek egy másik gépre való átdugáskor sem vesznek el. Ezekbe a profilokba menthető még a „Polling rate" (az USB-port frissítését állíthatjuk vele, 125–500–1000 Hz), illetve a DPI beállítások (400–800–1600–2000 DPI) is. Emellett megtalálható a Razereknél már megszokott On The Fly Sensitivy, melynek segítségével akár játék közben is állíthatjuk az érzékenységet.
A driverben van lehetőség a beállítások elmentésére is, egy esetleges Windows reinstall után pár kattintással előhozhatjuk a beállításokat. Itt található még a firmware update is, amit melegen ajánlok minden Razer CH tulajdonosnak. A kiadás óta 18! firmware update jött ki, a legutolsó, 6.17i-s pedig már bugmentesnek tekinthető. Mielőtt azonban nekiállnánk egerünk frissítésének, tegyük fel a legújabb drivert a kellemetlenségek elkerülése végett. Segítségünkre lehet razerblueprints.net fansite is, ahol az összes driver és firmware megtalálható, ezen kívül a fórumban bármilyen kérdésre szívesen válaszolnak.

Az egér szenzora kicsit behatárolja annak használhatóságát. Vannak speciális padok, amiknek meggyűlik a baja a lézeres szenzorokkal (vagy fordítva). Általános tény, hogy üveg és durvább szemcsés műanyag padokkal gond lehet, bár a Razer mindent megtett az ügy érdekében, és működnek rajta egereik (kisebb anomáliák fordul-

hatnak elő csak). A legjobban viszont egyértelműen a szövet padok kedveznek ezen rágcsálók lelki világának. Mindjárt itt is van három, amiket már ráadásul a lézeres szenzorokra optimalizáltak.

Razer Mantis (Speed &

Ugyan ki hozott volna ki elsőként padot a lézeres egerek alá? Naná hogy a Razer. Hozzá kell tenni, hogy helyzeti előnyben voltak, hiszen a padokat már jócskán az egér megjelenése előtt tesztelhették a prototípusokkal.

A dobozt meglátva ismerős érzés fogadott. A szövet padokra jellemzően egy műanyag hengerben kínálja a gyártó a „terítőt", mely a

lanokra való szállítást is megkönnyíti. A Razer biztosra akart menni a Mantis tervezésénél, ezért licencelték az Everglide Titan-nál is alkalmazott Fibertek technológiát.

A dizájn feketéből és a Razer zöld színeiből tevődik ki, persze az elmaradhatatlan logó kíséretében. A felületen szép nagy betűkkel jelzik még a pad verzióját is (Speed – Control).
A padok méretei brutálisak. 444 mm x 355 mm több mint elég mindenre, amit egy egérrel tenni akarunk. Hatalmas szabadságérzés töltött el az Exactmatom után, szinte repdestem (főleg a kezem ☺) a méret miatt.
Az asztalra leterítve – köszönhetően az alsó gumiborításnak, illetve a felfekvő méretnek – nagyon stabil, lehetetlen elmozgatni. A felületeket közelebbről szemügyre véve igen erőteljes az eltérés. Míg a Speed sima aprószövésű szövetet tartalmaz, addig a Control anyaga lyukacsos, a régi „izompólókra" hasonlít, azzal a különbséggel, hogy a lyukak is be vannak szőve. A szövés szemmérete nagyjából megegyezik mindkét padnál, ezzel az egér szenzora nagyjából ugyanazt „látja" rajtuk. Viszont az egeret mozgatva rajtuk egyből „kézbeölik" a különbség. A Control felülete sokkal durvább, relatíve nagyobb erőkifejtést igényel az egérhasználat rajta, kevésbé csúszik. Ez legfőképp a lowsens-es játékosok figyelmét keltheti fel, de hozzá kell tenni, hogy ha a két pad között vacillálunk, mindenképp próbáljuk ki őket a döntés előtt, nem törvényszerű, hogy alacsony érzékenység mellé a Control dukál. Használat közben, hála a Fibertek technológiának, csuklónk egy relatíve puha felületen fekszik, ezáltal nagyon kényelmes „viselet", nem nyomja szét a kezünket. Előnyük még, hogy nem igényelnek skatezt, erre sem kell költeni, bár érdemes egy garnitúra Hyperglide-ot beszerezni rágcsálónk alá, a megfelelő csúszás elérésének érdekében.

Steelpad 5L

Tesztünk kakukktojása a méltán híres Steelpad legújabb fejlesztésű padja lett. Érdekes koncepciót követtek a tervezésnél a mérnökök, nevezetesen megpróbálták a műanyag és a szövet padok tulajdonságait ötvözni. Nézzük milyen sikerrel!

A csomagolás ötletes, egy átlátszó műanyag tokban pihen a pad,

melynek egyik végén, L alakban helyezkedik el egy papír tok, melyen a termékre vonatkozó összes információt tálalják.
A dizájn nagyon eltalált, a futurisztikus képet magán hordozó alátét akár egy iparművészeti remeknek is felfogható, desktopunk dísze lehet.
Kibontva ér a meglepetés, a szövet padokkal ellentétben, ez nem egy könnyen összehajtható darab; merev, mint a műanyag padok. Ez a tulajdonsága az összetételéből ered, ugyanis a pad 5 rétegből áll. Alulról felfelé haladva az első egy gumiborítás, mely stabilan tarja a padot az asztalon, utána egy kemény műanyag réteg következik, mely szilárddá teszi a padot. A harmadik réteg egy habszerű anyag, mely a pad felületének puhaságáért felel. Felette helyezkedik el a szövet, ami a pad textúráltságát adja, amit végül bevontak egy műanyag védőréteggel.

Ennek a felépítésnek meg is lett az eredménye. Ez a pad is kényelmes viselet (bár a Mantis-ok felülete puhább valamelyest), viszont a védőrétegnek hála a csúszási tényezők jelentősen javultak. Bár még mindig nem éri el a műanyag-, vagy üveg padok gyorsaságát, de hozzájuk áll közelebb. A hirtelen, gyors mozdításokra azonnal reagál, nincs visszafogott kéz, nagyon precíz. Különösen a magas érzékenységgel játszók fogják kedvelni, vagy azok a játékosok, akiknek hirtelen, nagy rántásokkal játszanak. A mérete (380 mm x 280 mm megfelelő szinte minden játékstílusra, talán az extrém alacsony sens-el játszók számára lehet egy kicsit kicsi, de nekik úgysem elég semmi... Tartóssága garantált, bár csúszka használatát itt is javaslom, egyrészt a csúszás miatt, másrészt a felülete valamelyest keményebb, és ezáltal jobban koptathatja az egér talpait.

Összegzés

A mai tesztünk befejezéseként szigorúan személyes véleményként (minden relatív, pláne egérnél, egérpadnál; kinek ez a kényelmes, kinek az) álljon itt egy kis végszó.
A Razer Copperhead-et a megjelenés óta használom, teljes megelégedettséggel. Voltak kisebb bugok, de a fent említett firmware frissítések kiküszöbölték őket, az egér bugmentesnek tekinthető. Nagyon kezemre áll, használatát pár napig különböző okok miatt nélkülöznöm kellett, ezalatt az idő alatt alig vártam hogy ismét hozzám kerüljön .
Egyedüli negatívumaként az árát hoznám fel, bizony kétszer meggondolja az ember mire ad ki majdnem bruttó 18000 Ft-ot. Így utólag csak ennyit fűznék hozzá: nekem megérte…

A Mantis-ok nagyon meggyőztek. Régebben nem kedveltem a méretes padokat, lévén nincs túl nagy helyem az asztalomon, de ebben az esetben nagyon kellemeset csalódtam. A teszt alatt egy hétig nálam voltak az „alanyok", olyannyira hozzászoktam a szabadsághoz, hogy nem tudok nélküle létezni tovább. De persze ez a szabadságot a helyszűkével küzdők sajna nem tudják élvezni, talán a Razer erre gondolva adhatott volna ki egy kisebb verziót is olcsóbban. Mindenesetre ezért a méretért – figyelembe véve a konkurens gyártók termékeit – bruttó 6000 Ft nem tűnik túl soknak.

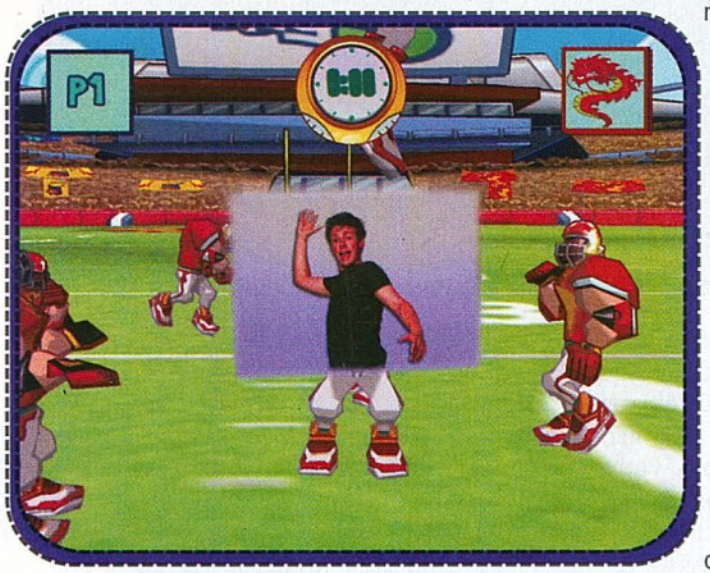
A Steelpad 5L nagyon eltalált fejlesztés. Úgy érzem, sikerült a szövet és műanyag padok közötti űrt kitölteni, mindkét tábor rajongói nyugodt szívvel használhatják, pénzükért igen jó minőséget és precizitást kapnak cserébe. Talán egy picit a magas ár (~ 9500 Ft bruttó) lehet visszahúzó erő, de ha valaki a legjobbat akarja, az nem fog teketóriázni.

A tesztalanyokat a Pixel Multimédia bocsátotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

Gyvi

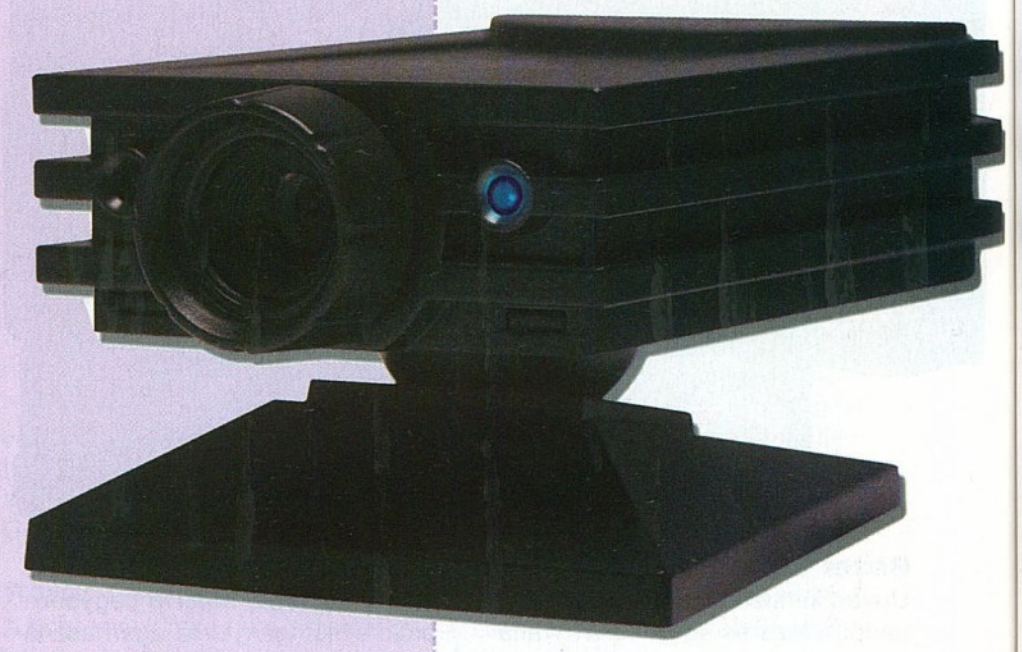
EYETOY VS CREATIVE GAME STAR

Az utóbbi években a játékipar hatalmasra duzzadt, a hőskorból megmaradt kis garázscégek megszűntek, vagy hatalmas kiadóóriásokká nőtték ki magukat. A bevételek kezdték megközelíteni a szórakoztatóipar másik sikerágazatának, a filmiparnak a bevételeit, mindenki boldog volt, és úgy tűnt, a határ a csillagos ég. Hamarosan azonban jelentkeztek az első problémák, hiszen a technikailag egyre modernebb, bonyolultabb játékok fejlesztési ideje, és a szükséges befektetés mértéke is folyamatosan nőtt. Korábban egy játékot három-négy ember el tudott készíteni pár hónap alatt, most már több tíz-húsz



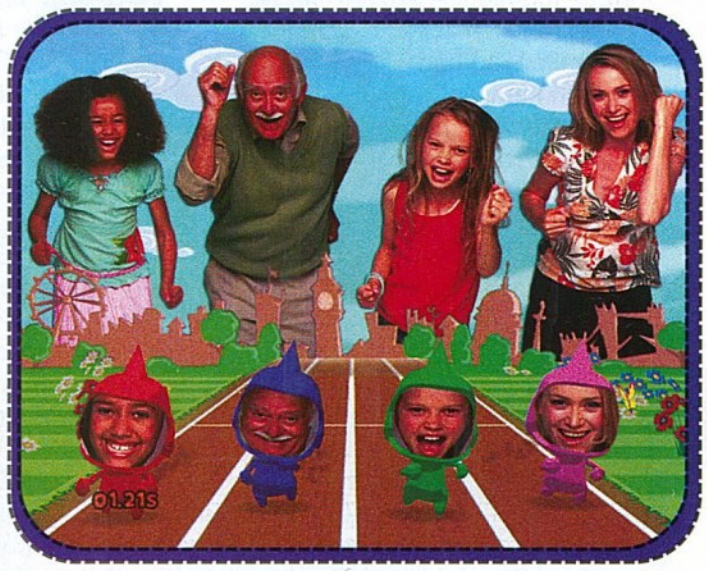
emberből álló komoly csapatok is csak évek alatt tudtak elkészíteni egy-egy komolyabb programot.
A nagy kiadók mindent megtettek azért, hogy a megvásárolt címekből, licencekből a legutolsó garast is kisajtolják, megpróbálták meglovagolni a divathullámokat, és keverni az egyre inkább szürkülő játékkategóriákat. Megjelentek a többjátékos módokra épülő játékok, majd a havidíj fejében játszható MMORPG-k. A műfajban megjelent első néhány játék hatalmas kasszasiker lett, de hamarosan ez a piac is telítődött, és a játékosok száma egy idő után már nem nőtt tovább. Megkezdődött az elvándorlás, egyik aktuális kedvenctől a másikig csapódtak az emberek, több cég kénytelen volt lehúzni a rolót, néhány idáig sem jutott el, volt, aki több évnyi fejlesztés eredményét dobta ki az ablakon, még mielőtt a játékot kiadták volna.
Miközben a kiadók, fejlesztők szinte minden energiájukat arra fordították, hogy megpróbálják minél jobban kiszolgálni a játékosokat, megjelent egy játék, amely egy szempillantás alatt kiforgatta az egész játékipart a sarkainál fogva.

A Sims, számtalan kiegészítője, majd második része (és annak kiegészítői, stb.) minden létező eladási rekordot megdöntöttek, az első rész megjelenése, azaz 2002. óta nem volt olyan hét, amikor az eladási listák élén nem volt legalább egy, de inkább több Sims játék. A játék először csak PC-re jelent meg, de később a különböző változatok minden létező asztali és kézikonzolon is feltűntek. A játék hatalmas sikerét látva egyértelművé vált a kiadók számára, olyan játékokat kell készíteni, amelyek nem a hagyományos játékos közösséget célozzák meg, hanem azokat, akik általában egyáltalán nem játszanak videojátékokkal. A Sims esetében a lányok (asszonyok, vagyis a nők) jelentették azt a plusz vásárlóerőt, amit a kiadók évek óta próbáltak megtalálni, és kiaknázni.
A felismerést követően a Sony kapcsolt a leggyorsabban, gyors egymásutánban több innovatív, egyedi játékot jelentetett meg, melyeket főleg a különleges vezérlés metódus különböztetett meg a hagyományos játékoktól. Ezekben a programokban az volt a közös, hogy sikerült azokat is megszólítani, játékra bírni, akik addig valamiért (esetleg az irányítás, vagy a játékmenet bonyolultsága miatt) korábban messze elkerülték a játékprogramokat. Ezek közül az EyeToy lett szerkesztőség legnagyobb kedvence, tűkön ülve várjuk mindig az újabb lemezek megjelenését. Azonban nemrég megjelent a játék PC-verziója, ez adta az apropót, hogy végezzünk egy gyors összehasonlítást. Nézzük a versenyzőket!



EyeToy

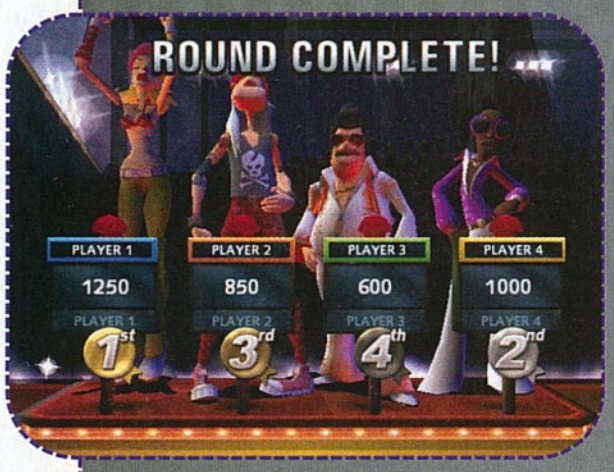
A Sony első, és talán azóta is legsikeresebb játékostábor-szélesítő próbálkozása az EyeToy kamera, és a hozzá kapcsolódó játékok voltak. Maga az alapötlet nagyon egyszerű: mi lenne, ha nem kellene semmilyen vezérlőt, kontrollert használni, ezek helyett a játékos mozdulatai lennének hatással a játék eseményeire? Az első játékot (EyeToy Play) 2003-ban jelentették meg, a játék vezérléséhez szükséges kamerával együtt. Az EyeToy összeállítása konzolosan egyszerű, csupán a kamerát kell a PS2 egyik USB-portjára kötni, majd a TV tetejére helyezni, és már indulhat is a móka. A játékosnak a tévétől nagyjából másfél, két méterre kell állnia, a kamerát úgy kell beállítani, hogy a játékos feje a képernyő közepétől kicsit feljebb helyezkedjen el. Ha optimális körülményeket szeretnénk teremteni, akkor



világos (nappali fény a legjobb, de lámpákkal jól megvilágított szoba is megfelelő), és tágas szobában, helységben érdemes elhelyezni a tévét, és persze rajta a kamerát. Bármelyik játékot indítjuk el (2003 óta több program is megjelent, ezek: EyeToy: Groove, EyeToy: Play 2, EyeToy: Monkey Mania, EyeToy: AntiGrav, SpyToy, és EyeToy: Play 3), egy rövid ismertetőt látunk arról, hogyan is kell a kamerát elhelyezni, és megismerjük az összes fontos tudnivalót a programmal kapcsolatban. A kezünkben szorongatott kontrollert eközben nyugodtan le is tehetjük, a játék során nem lesz szükségünk

PARTIJÁTÉKOK

Az a tapasztalatunk, hogy a Sony terve teljesen bevált, az új koncepcióra épülő játékok hihetetlenül sikeresek a játékoktól eredendően ódzkodók körében is. Az elmúlt egy-két évben nem volt



olyan buli, vacsora, ahol előbb-utóbb ne kellett volna elővenni a PS2-t, hogy aztán valamelyik játékban összecsaphassunk. Az EyeToy mellett a sokszor SingStar – egy speckó karaoke program – is előkerül, ami főleg a lányok kedvence. E játék megvásárlásakor a dobozban a lemezek mellett két mikrofont is találunk. A lemezeken (az első, SingStar néven futó játék óta több is megjelent, ezek: SingStar Party, SingStar Pop, és SingStar '80s) különféle válogatásban nagyjából 20-20 számot találunk, ezeket énekelhetjük el egyedül, ketten egymás ellen (vagy duettben, egymást segítve), illetve indíthatunk csapatjátékokat, ebben az esetben akár nyolcan is aktív résztvevői lehetünk a játéknak. A Buzz: Music Quiz a tévékben látható vetélkedő műsorok megfelelője, a játék dobozában négy speciális kontrollert lapul, ezeken öt gombot találunk, a nagy piros gombbal jelezhetünk (ez a Buzzer), a kisebb színes gombokkal választhatjuk ki a – zenei kérdésekre adandó – helyes válaszokat. Összefoglalva: négy kontroller, négy játékos, rengeteg humor, és a verseny izgalma. Kipróbálása kötelező!

rá, minden beállítást, menüben lépkedést, és a játék indítását is elvégezhetjük egy-egy kézmozdulattal. Ha a bemutató rövidfilmen túlestünk, megnézhetjük a különféle opciókat, többek között beállíthatjuk a kamera érzékenységét, kiválaszthatjuk, hogy világos, vagy aránylag sötétebb helységben játszunk-e éppen. A kamerán, az objektív mellett két led található, a piros jelzi, hogy a kamera be van kapcsolva, a kék led akkor villan fel, ha túlságosan kevés a fény a helységben. Ha a beállításokkal megvagyunk, már indulhat is a móka. Az EyeToy Play programokban kategóriákra bontva találjuk a játékokat, a harmadik részben többek között például választhatunk sport, vagy zenei játékok közül. Természetesen nem kell magányosan ugrálnunk a tévé előtt, összemérhetjük tudásunkat a többiekkel, ez teszi igazán a partik fénypontjává az EyeToy játékokat. A Rögbit elindítva például ketten egymás mellé állva kell a feladatokat teljesítenünk, és készüljünk fel arra, hogy hamarosan igen csak izzasztóvá válik a helyzet. Persze arra is, hogy a többiek, akik a helységben tartózkodnak, nagyon jól mulatnak majd azon, hogy mi a tévé előtt helyben futunk (visszük a labdát éppen), jobbra és balra bokszolunk (két benga megpróbálta elvenni a labdát), lehajolunk, vagy éppen ugrálunk (az ellenfelek mindent megtesznek, hogy elgáncsoljanak…).

Persze aztán ők sem maradnak ki a jóból, főleg, ha olyan játékot indítunk, mint például a bowling, ahol egyenként, akár négyen egymás ellen kell helytállni.
Az EyeToy játékok erőssége az egyszerűségükben rejlik, nem kell világmegváltó, agyunkat túlságosan megterhelő feladatokat leküzdenünk, elég, ha odaállunk a tévé elé, és a feladatokat a kezünk, lábunk, vagy egész testünk mozgatásával oldjuk meg, úgy, hogy az egész folyamat orbitálisan vicces, és nem elhanyagolható, hogy egy kicsit mozgunk is végre.

Game Star

Nézzük, hogy mit kínál a trónkövetelő. A Creative csapott le elsőként a Sony ötletére, és tavaly év végén elkészítették az EyeToy PC változatát. A koncepció, és a megvalósítás is szinte teljesen megegyezik, a dobozban lapuló kamerát kell elővennünk, és a gép USB-portjára csatolnunk, majd a monitor tetején elhelyeznünk. Ezután át kell esni a szokásos telepítési procedúrán, majd, ha hozzám hasonlóan, a szoba sarkában, a külvilágtól elzárva helyeztük el a számítógépet,

akkor indulhat a pakolás, hogy sikerüljön megteremteni a játékhoz szükséges körülményeket. Azok a legszerencsésebbek, akiknek adott a lehetőség, hogy a számítógép képét a tévére vezessék ki, és persze a gép és a tévé elég közel helyezkedik el egymáshoz, hogy a kamerát is át tudjuk rakni a televízió tetejére. Ha ezzel mind megvagyunk, akkor indulhat a játék.

A dobozban tíz programot is találunk, ezek: Funny Face, Karate, Super Shoop, Bubble Trouble, Fish Music, Ghost Wars, Volleyball, Kid Karate, Kaleido-Dance, és H-O-R-S-E. Már a programok nevéből is látszik, hogy totálisan hasonló feladatok várnak ránk, mint az EyeToy esetében, ez persze nem meglepő,

hiszen az alapötletből első körben nagyjából ezeket a variációkat lehet kihozni. Ha a kevésbé kedvező körülményektől el tudunk tekinteni (vagy sikerül megteremteni az optimális körülményeket), akkor a játék nagyjából hasonlóan jó szórakozást nyújt, mint az EyeToy. A kamera minősége hozza a megszokott Creative színvonalat, az EyeToy-hoz képest annyi a különbség, hogy kis lábakat is szereltek az aljára, amellyel könnyen a monitorunkhoz, vagy tévénkhez tudjuk rögzíteni.

Összevetés

Az EyeToy nagy előnyt élvez egyelőre, köszönhetően a megjelent rengeteg játéknak, és olyan alkalmazásoknak, mint például az EyeToy Kinetic, amely a Nike mérnökei által kifejlesztett hiper profi edzőprogram. Ráadásul a PS2 játékok fejlesztői sokszor kihasználják a kis kamerában rejlő lehetőségeket, rengeteg olyan játék jelent meg például, amelyben EyeToy-os minijátékok is színesítik a repertoárt. A másik előny a konzolos alapokból adódik, sokkal könnyebb kialakítani a játékhoz szükséges környezetet, mint a PC-s változat esetében. Mindkét kamera használható internetes alkalmazásokhoz, ezt az extrát valószínűleg a PC-s változatot birtokló játékosok tudják majd jobban kihasználni.

Jelen pillanatban egyértelműen az EyeToy viszi el a pálmát, de megvan a potenciál a Game Starban is, hogy utolérje a konkurenciát, ehhez minél több, és persze minél ötletesebb programot kell majd megjelentetni hozzá.

Uniq

NYEREMÉNY-JÁTÉK
5. FORDULÓ
Névmisztika

Minden egyes sor egy ismert márkanevet, gyártó nevét, vagy bármilyen más játékokkal, géppel kapcsolatos szót tartalmaz. Rakd megfelelő sorrendbe a betűket!

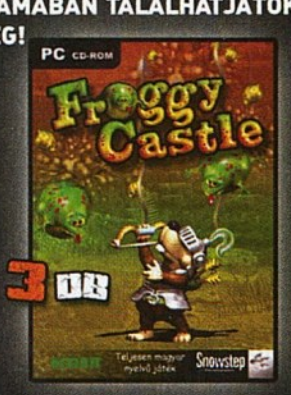
A B E G I T Y G
O C E T R A N I C S T E L R
X O R M A T
U S G A M N S
T É V A C R I O D I S E N E T I
H E S F A R M I S
B U S
C F A R W A R T
T A G
N E R I H T A H E F

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁRCIUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A SAROKBAN TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY PS2!
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!



A nyereményjátékot támogatta:

ECOBIT MULTIMÉDIA

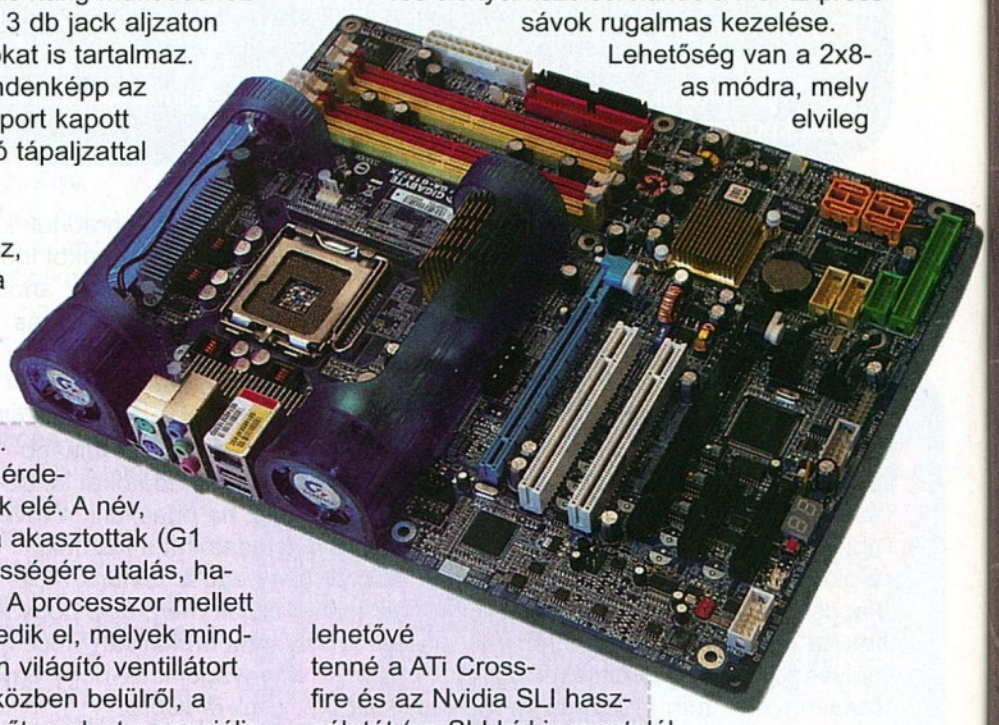
KUPON
GM 2006/01
5. feladvány

GIGABYTE GA-G1975X – G1 TURBO

Nálunk járt a Gigabyte jelenlegi zászlóshajója

Jelen tesztünkben a Gigabyte i975X chipset-re épülő alaplapján szeretném bemutatni, mint egy potenciális lehetőséget LGA775-ös tokozású Intel procink alá.

A doboz meglehetősen méretes, amolyan Gigabyte-os dizájnnal. Felnyitva rögtön szembeötlik, hogy itt nem spóroltak a „hozzávalókkal". Az alaplap mellett, 5 db SATA kábel (ebből 4 db SATA II szabványú, a „lockos" fajta), 2 db egyenként 2 csatlakozót tartalmazó SATA tápátalakító, egy molex-es elosztó, 2 db IDE kábel, 1db FDD kábel, egy SLI bridge, egy hátlap, egy driver CD, egy Dolby Digital DTS demó CD, és egy Cyberlink és Symantec (Norton) bónusz CD található a dobozban. Ezek mellett szót kell ejtenünk a slot helyekre szerelhető panelekről, melyekből 5! db van. 2 db 2 portos USB, 1 db USB + Firewire (2 - 2 port), egy, a többcsatornás hang működéshez szükséges panel, mely a 3 db jack aljzaton kívül még SPDIF in/out-okat is tartalmaz. De a legizgalmasabb mindenképp az E-SATA panel, melyen 2 port kapott helyen a hozzájuk tartozó tápaljzattal együtt.



Visszatérve az alaplaphoz, a hagyománnyal szakítva már nem antisztatikus zacskóba, hanem egy műanyag dobozba helyezték, az esetleges sérülések elkerülése végett. Megszabadítva tőle igen érdekes látvány tárul szemünk elé. A név, amit sorozatszáma utána akasztottak (G1 Turbo), nem csak a sebességére utalás, hanem a hűtőrendszerre is. A processzor mellett ugyanis 2 félcső helyezkedik el, melyek mindkét végére egy-egy kéken világító ventillátort helyeztek el. Működése közben belülről, a ramok felől szívja a levegőt, melyet a speciális hátlapi panelen keresztül juttat a szabadba. Ráadásul az egyik félcsőben helyezkedi el a passzív északi borda is, melynek szintén ezzel oldják meg a hűvösen tartását.
A lapot szemügyre véve, találhatunk még egy-két gyöngyszemet. Dual BIOS (2 BIOS chip, ha véletlen elmenne az áram frissítés közben), egy Power-on alaplapi csatlakozó (a teszterek, és a tuningosok álma), Debug LED, illetve egy CMOS Reload kapcsoló, mellyel a BIOS-t hozhatjuk standard állapotba. Ezenkívül mi szemszájnak ingere: 2 PCI-E 16x, 2 PCI-E 4x, 2 PCI slot, 4 DDR2 memóriafoglalat, 3 USB foglalat (6 portnak), 2 IDE vezérlő (az egyik csak UDMA 66/100/133-as átvitelre képes), 4 SATA II, alaplapi molex csatlakozó, az éhes vga-k számára, egy 24 tűs és egy 8 tűs EPS12V szabványú tápcsatlakozó (nem feltétlen kell rohanni az ilyen tápokért, simán elmegy a normál ATX 12V-os csatival is). Ezen kívül ezen alaplap már egy teljes értékű Sound Blaster Live 24bit hangkártyát hordoz a hátán, melynek előnyeit azt hiszem nem kell ecsetelnem az AC'97-es kodekekkel szemben.

A mobót üzembe helyezve felpörögnek a turbinák; lássuk a „lelket", a BIOS-t.
Meg kell nyugtatnom mindenkit, itt mindent megtalál, amire szüksége lehet. Szerencsére, ennél a lapnál már szakított a Gigabyte a régi hagyományával, miszerint cenzúrázta a tuning, de legfőképp a memória beállításokat. Mindent egyből el lehet érni, nem kell nyomkodni a Ctrl+F1-et. Tuningfunciók tárháza vár minket. Az FSB-t 100 Mhztől 600 Mhz-ig (1Mhz-es léptékekben), a processzor feszültségét 0,8375V-tól 1,75V-ig állíthatjuk, de lehetőség van a memória, az FSB (északi híd), és a PCI-Express vezérlő feszültségszabályozására is. A BIOS-ban helyet kapott egy opció (C.I.A.2.), mely automatikus tuningot tesz lehetővé a CPU terheltség függvényében. A memória sebességét aszinkron tudjuk állítani a CPU FSB-jéhez, melynek az értéke 300, 400, 500, 533, 600, 667 vagy 800Mhz lehet. A PC Health Staus menüben lehetőség nyílik továbbá, az automatikus, illetve manuális fordulatszám-szabályozásra is a CPU hűtő esetében.

Az alaplapra integrált Intel 975X és ICH7R páros előnyei közé sorolandó a PCI-Express sávok rugalmas kezelése. Lehetőség van a 2x8-as módra, mely elvileg lehetővé tenné a ATi Crossfire és az Nvidia SLI használatát (az SLI híd is megtalálható a dobozban). Mindez az ATi megoldásánál gyakorlatban is működik, viszont az Nvidia féltve őrzi SLI-jét: vga driverei miatt csak és kizárólag Nvidia chipsetes alaplappal működik együtt a két kártya. Persze ezt is meg lehet haxolni, vannak praktikák, amivel a 975X-es alaplapokban is működnek az SLI konfigurációk.

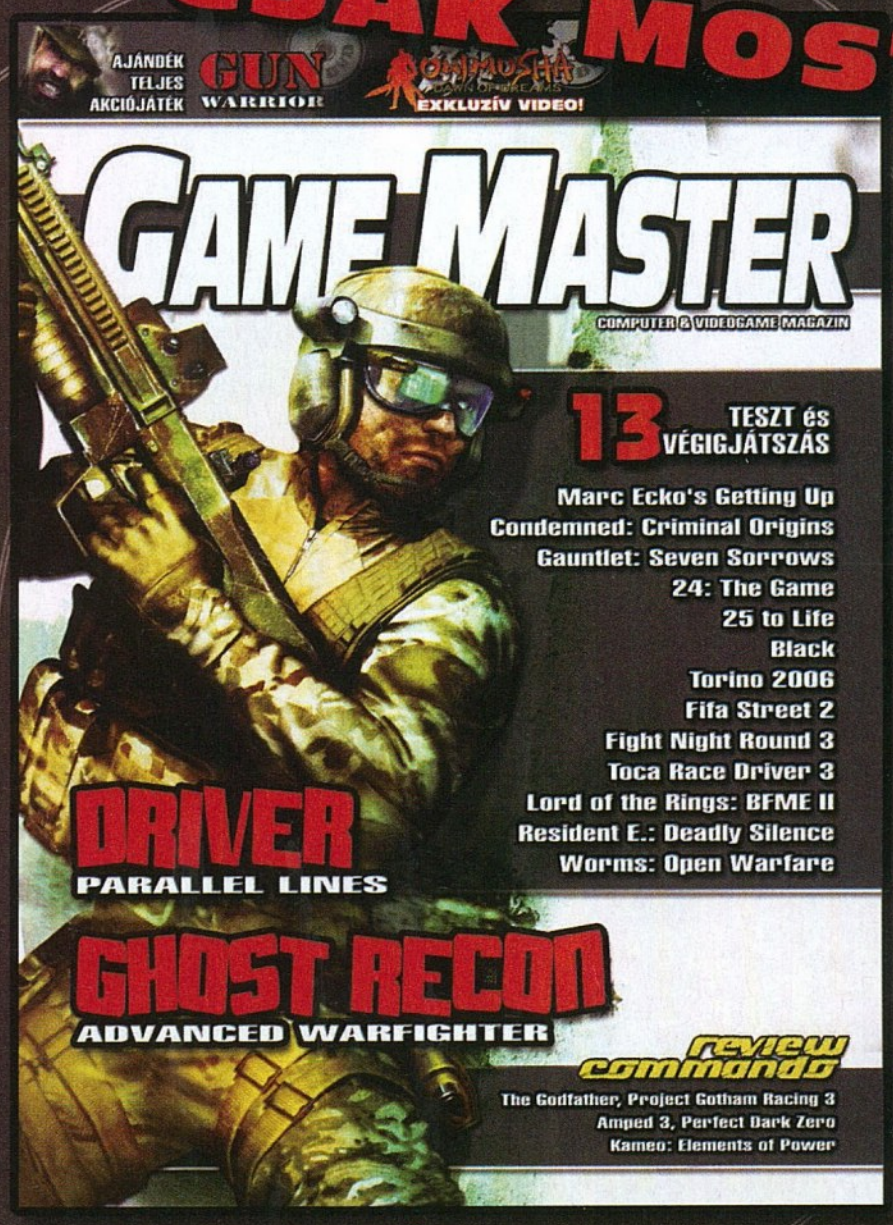
A fícsörök magukért beszélnek, a Gigabyte ismét letett valamit az asztalra. Egy átgondolt, jó tervezésű nyákon ülő terméket kapunk, mely hűen a cég hírnevéhez, betonstabil konfigurációk alapja lehet. Megbirkózik az összes LGA775-ös processzorral, az F2-es BIOS-sal már a legújabb Presler magos Pentiumok is támogatva vannak. Ha valaki jó időre szeretne gépet vásárolni, és szeretne egy stabil rendszert, főként dual magos processzorral, mindenképpen vegye föl a potenciális jelöltek közé, vásárlás esetén tuti nem fogja megbánni döntését. Az egyetlen hátránya talán csak az ára; bruttó 60 ezer forint környékén mozog, bár ha összehasonlítjuk más gyártók, hasonló felszereltségű lapjaival, az ár/érték arány nagyban javulni fog.

A tesztben szereplő alaplapot a CO-RUN Computer biztosította számunkra. Köszönjük!

Gyvi

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ 2006!

CSAK MOST!



idei számainkra

12.768 Ft helyett

7.990 Ft

Gondold meg!
Megéri a legnagyobbat választani!

Az előfizetési akció 2006. március 31-ig tart.

Az akcióban az 1.596 Ft-os ár helyett 998 Ft-ért kínáljuk a GAME MASTER-t előfizetőinknek.

ELŐZETES

Megjelenés: 2006. március 29.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

ELDER SCROLL'S OBLIVION

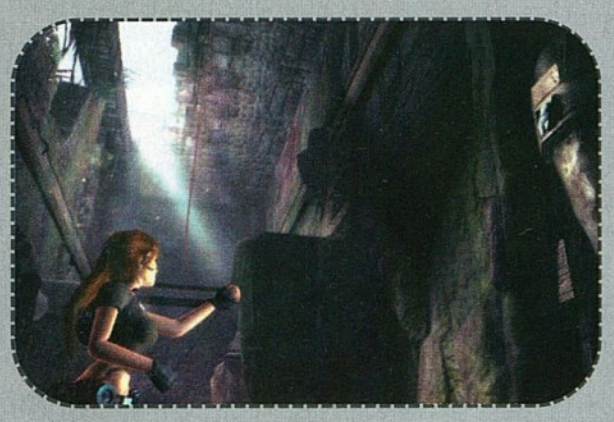
A játékostársdalom tisztes hányada várja már epekedve az új Elder Scrolls részt, mely nem csak forradalmi grafikai újításaival kívánja lehengerelni a tisztelt publikumot, hanem megannyi értékes innovációjával. Reméljük a jelen anyag nem késik, hiszen ezzel a tömegek haragját vonná magára a kiadó. mi már tűkön ülve várjuk az anyagot, reméljük nem tolják el ismét a megjelenést.

COMMANDOS: STRIKE FORCE

A méltán híres – mára talán már kissé megkopott – Commandos sorozat új köntösbe bújik: FPS-é avanzsál, minek keretében három embert irányíthatunk, és dönthetjük ismét romba a gaz náci rezsimet. Mint azt már oly sokszor megszokhattuk, a világ békéjének kulcsa a mi kezünkben van. Amit ígérnek: titkos missziók, bujkálás, taktika, akció, mindez egy kellemes sztoriba ágyazva. Nem hangzik rosszul, meglátjuk mi lesz belőle.

TOMB RAIDER: LEGEND

Lara kisasszony kalandjait nem feledjük, mi több kellemes nosztalgiával gondolunk rájuk. Igaz, hogy a sorozat népszerűsége és minősége exponenciális csökkenést mutat, ám a legújabb részbe mindent beleadtak – nem csak a fejlesztőbrigádot cserélte le a kiadó, hanem teljesen meg is reformáltatta a játékmenetet. Ha hinni lehet nekik, akkor olyat látunk, amit eddig még nem – és itt nem a kisasszony hatalmas poligonkebleire gondolunk.



HITMAN: BLOOD MONEY

A golyófejű csendes őrült visszatér egy remek kis hentelés kedvéért. Kedvenc 47-es ügynökünk cégének egy riválisa akad, aki a versenyhelyzetet elég rendhagyó módon kívánja kezelni – ki akarja irtani az egész konkurenciát – azaz minket. Persze nem adjuk könnyen az irhánkat, ám társaink mind egy szálig elhullnak – nekünk nem marad más, mint a bosszú. Hiába, nehéz az ügynökök élete!

BANISHED

Az emberiség kénytelen volt elhagyni a földet, hogy új lakhelyet találjon a teljesen kiszipolyozott bolygó helyett. Egy olyan planétára tartottak, amely külsőleg nagyon hasonlított a földre, és ahol különböző fajok éltek egymástól teljesen elszigetelve. Az emberek űrhajói közül néhány a második, néhány a negyedik kontinensen landolt, emiatt nem tudták megkezdeni szörnyű tervük - azaz az összes helyik faj kiirtásának - megkezdését.

Elfogták azokat, akik szabotálták a tervet, törölték az emlékeiket, és száműzték őket valamelyik másik kontinensre.

A játék főhősét látomások gyötörték folyamatosan. A helyi varázsló talált rá, az erdőben feküdt öntudatlanul. Mikor magához tért, semmire sem emlékezett a vele történtekből. Eleinte idegenül mozgott a faluban, de rövid időn belül sikerült beilleszkednie, és mivel a helyieknek imponált az ereje, és a magas termete, ezért kinevezték favágónak. Ám egy nap minden eddiginél intenzívebb látomás tört rá, és elájult. Mire magához tért, újra egy ismeretlen helyen találta magát…

Vajon mi történhetett a favágóval? Mi okozza a szörnyű látomásait? Milyen kapcsolat fűzi a földről érkezettekhez? Próbáld ki ezt az izometrikus nézetben játszódó RPG-t, hogy választ kaphass ezekre a kérdésekre!

Minimum gépigény: Celeron 600Mhz, 128 MB Ram, 16MB VGA

TELJES JÁTÉK

NYEREMÉNY-JÁTÉK SZELVÉNY

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Tóth Tibor (Uniq)
Szerkesztők: Páncél Róbert (Kredenc),
Sinka Tamás (m_anger), Fullár Zoltán (Grillo)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Nagy László
DVD szerkesztők: Farkas Dániel (Dante), Vaffler Dániel (InGen)
Honlap szerkesztők: Sinka Tamás (m_anger), Téglás Gábor (Ashe)

Lapigazgató: Berényi Zoltán (Bear)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
Tel/Fax.: 06-1-379-7989
E-mail cím: szerkesztoseg@gamemaster.hu
A PC.GAMES honlapja: www.gamemaster.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti
Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1596 Ft

Előfizetési díj a kiadónál 2006-ra:
8 db: 7.990 Ft

Montírozás és nyomás:
Grafika Press
ISSN 1787-6729

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

A GAME MASTER a GAMES NETWORK tagja.

SILICIUMCOMPUTER

Tekintse meg részletes árlistánkat honlapunkon!

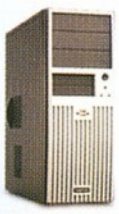
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! **A feltüntetett árak bruttó árak!!!**

AMD Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NMF-9 alaplap
AMD Athlon64 3000+ Venice box
2x256MB (400MHz) brand memória
Gigabyte 6600GT 128MB 256bit PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
80GB Samsung (8MB) SATA HDD
400W MS Silent táp, 12cm fan
Codegen 6069L ház
145.092 Ft

AMD Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU
2x512MB (400MHz) Kingmax memória
Gigabyte 6800GS 256MB 256bit
1,44 NEC FDD
Samsung W162C 16x +/- DL DVDRW
160GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 350W táp, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL ház
199.900 Ft

AMD Athlon 64 X2 3800+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU
2x512MB (500Mhz) Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 NEC FDD
Plextor 740A 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL Ház
289.850 Ft



Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8N-SLI alaplap
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte GF6800 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm f
Chieftec BG-02BBSL ház
195.570 Ft

Intel P4 3.4GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3.4GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 450W táp, Aktiv PFC, 12cm fan
Gigabyte Aurora Alu Ház
353.000 Ft

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

TFT	
17" Acer 1715MS, 12ms, 450:1	60.500 Ft
17" Hyundai B71A, 8ms, 700:1	61.300 Ft
17" Samsung 740N, 8ms, 600:1	70.990 Ft
19" Samsung 913N, 8ms, 700:1	99.900 Ft
19" Acer 1916S, 12ms, 500:1	76.500 Ft
19" Hyundai B90A, 8ms, 700:1	80.500 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E	76.800 Ft
Gigabyte 6800GS 256MB, PCI-E	50.900 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E	37.920 Ft
Gigabyte 6600 256MB, PCI-E	29.500 Ft
Gigabyte X1800 256MB, PCI-E	97.290 Ft
Gigabyte X800XL 512MB, PCI-E	64.800 Ft
Gigabyte X800 GTO 256MB, PCI-E	45.300 Ft
Gigabyte 6800LE 128MB, AGP	41.500 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, AGP VIVO	41.500 Ft
Gigabyte X800 128MB, AGP	39.880 Ft
Asus V9999U Deluxe 6800Ultra 256MB	149.900 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless Rumblepad	10.250 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	12.500 Ft
Logitech LX7 cordless optikal mouse	8.500 Ft
Memória	
512MB 400MHz Kingmax, cl 2.5	11.190 Ft
512MB 500MHz Kingmax hardcore	15.790 Ft
512MB 533MHz DDR2 Kingmax	10.900 Ft
512MB 667MHz DDR2 Kingmax	11.750 Ft
Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB, 10.000rpm	45.250 Ft
300GB Maxtor SATA 16MB	32.500 Ft
160GB Samsung SATAII 8MB	21.120 Ft

Alaplap	
Gigabyte K8NF-9 ULTRA	23.990 Ft
Gigabyte K8N Pro-SLI	28.100 Ft
Gigabyte K8NE, S754 nForce4, PCI-E	16.700 Ft
Gigabyte 8I945P-G	25.790 Ft
Gigabyte 8N SLI Pro, S775, nForce4	27.250 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Aurora Ház	26.400 Ft
Chiftec BG-02BBSL Ház	9.900 Ft
Chiftec LCX-03BB aw-op Ház	19.900 Ft
Chiftec 400W táp,12cm fan,Aktív PFC	11.700 Ft
Chiftec 450W táp,12cm fan,Aktív PFC	13.900 Ft
LC Power 420W táp,14cm fan, PFC	8.170 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS9500 Led	13.400 Ft
Zalman Fatal1ty FS-V7	8.500 Ft
Zalman Reserator1+	64.750 Ft
Zalman VF700CU	6.750 Ft
Gigabyte 3D Galaxy Vízhűtő rendszer	26.900 Ft
Processzor	
P4 3,2GHz 2MB c. 64bit box S775	54.450 Ft
P4 3.4GHz 2MB c. 64bit box S775	71.700 Ft
Pentium D 3GHz 2MB c. Dual Core box	82.790 Ft
Pentium D 2.8Ghz Dual Core box	64.990 Ft
A64 3700+ 1MB c. SanDiego S939 box	59.390 Ft
Athlon X2 3800+ 1MB c. Dual Core box	84.590 Ft
Athlon X2 4200+ Dual Core box	105.000 Ft

GIGABYTE TECHNOLOGY · Logitech · REVOLTEC · CHIEFTEC · KINGMAX · ZALMAN · Kingston TECHNOLOGY · Sufinet :)

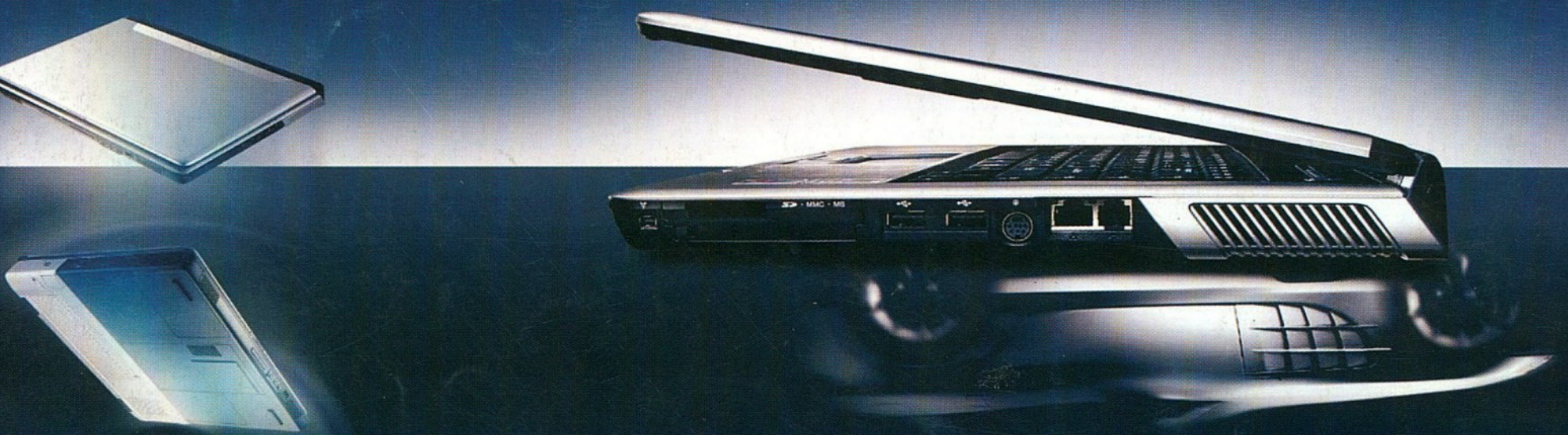
Maxtor HDD-k 3 év garanciával.

GIGABYTE recommends Microsoft® Windows® XP Professional

A SEBESSÉG BŰVÖLETE

Mire gondolsz ha meglátod életed autóját?... Mit érzel ha beleülsz...
ha tövig nyomod a gázpedált? A Gigabyte W511 ugyanezt az érzést nyújtja neked...

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

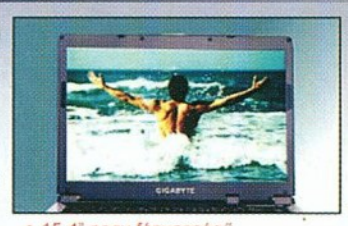


GIGABYTE W511 Design koncepció

A W511-et úgy terveztük meg, mint napjaink sportautóit. Az áramvonalas külső, a színek finom választéka, a kivételes mérnöki pontosság most egyesül a mélyen rejtőző hatalmas teljesítménnyel, és hordozhatósággal, így hozva el neked azt az egyedi érzést, amit csak egy W511 nyújthat. Akár álmaid sportautója.

• Új kialakitású szellözörácsok akár a sportautókon

• Távirányító



• 15,4" nagy fényességü, tükröződésmentes kijelző

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Intel® Pentium-M/Celeron-M Processor (optional)
- Mobile Intel® 915PM/915GM Express chipset
- Intel® PRO/Wireless 2915ABG WLAN (optional)
- Microsoft® Windows® XP (optional)
- ATI® Mobility™ Radeon® X700 PCI-Express 128MB (W511A only)
- 15.4" WXGA (1280x800) Color TFT LCD
- DVD-Dual Double layer (optional)
- Multimedia Remote Controller (W511A only)
- Power Cinema
- Bluetooth Communication (W511A only)

W511

DVD · USB2.0 · 1394 · Card Reader · AUDIO · SPDIF

■ Nagy teljesitményü ATI Radeon X700 as grafikus mag, 128MB memóriával

■ Sport autó design

Egyedi nyomógomb kialakitás

Karbon mintázat

■ Double Layer DVD iró

12.7mm slim DVD-COMBO / DVD-Dual / Super Multi /

■ Power Cinema gyorsindító funkció gombok

Élvezze DVD videóit, zenéit, fényképeit akár az operációs rendszer elindítása nélkül !

CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.giga-byte.hu
www.g-style.hu

GIGABYTE™